



**University of  
Zurich**<sup>UZH</sup>

**Zurich Open Repository and  
Archive**

University of Zurich  
University Library  
Strickhofstrasse 39  
CH-8057 Zurich  
[www.zora.uzh.ch](http://www.zora.uzh.ch)

---

Year: 2010

---

## **Untersuchung der Wirkungszusammenhänge zwischen Mediengewaltkonsum, Moral Disengagement und Aggression**

Müller, Fabienne

Posted at the Zurich Open Repository and Archive, University of Zurich

ZORA URL: <https://doi.org/10.5167/uzh-71051>

Published Research Report

Published Version

Originally published at:

Müller, Fabienne (2010). Untersuchung der Wirkungszusammenhänge zwischen Mediengewaltkonsum, Moral Disengagement und Aggression. Zürich: Universität Zürich, Pädagogisches Institut.



Universität Zürich  
Institut für Erziehungswissenschaft



University of Cambridge  
Institute of Criminology

# Untersuchung der Wirkungszusammenhänge zwischen Mediengewaltkonsum, Moral Disengagement und Aggression

Fabienne Müller

Herausgeber: Manuel Eisner und Denis Ribeaud

Forschungsbericht aus der Reihe *z-proso*  
Zürcher Projekt zur sozialen Entwicklung von Kindern

Zürich, Juni 2010, Bericht Nr. 14

# **Lizentiatsarbeit**

## **Untersuchung der Wirkungszusammenhänge zwischen Mediengewaltkonsum, moral disengagement und Aggression**

**Universität Zürich  
Soziologisches Institut  
Prof. Dr. Manuel Eisner**

**Vorgelegt am 11. Juni 2010 von:**

**Fabienne Müller  
Wildbachstrasse 43  
8008 Zürich  
fabienmueller@gmail.com  
S04-272-142  
9. Semester Hauptfach Soziologie**

|  |           |
|--|-----------|
| <b>1. EINLEITUNG</b>   | <b>1</b>  |
| <b>2. THEORIE UND FORSCHUNG ZU MORAL DISENGAGEMENT</b>   | <b>2</b>  |
| 2.1. Definition von Moral Disengagement  | 2         |
| 2.2. Mechanismen der moralischen Loslösung   | 3         |
| 2.3. Forschung zu Moral Disengagement  | 4         |
| 2.3.1. Untersuchung des Einflusses von moralischer Loslösung auf Schadendes Verhalten  | 5         |
| 2.3.2. Untersuchung des Einflusses von moralischer Loslösung auf Mobbingverhalten  | 6         |
| 2.3.3. Anwendung der moralischen Loslösungsskala auf spezielle Stichproben   | 6         |
| 2.3.4. Untersuchung der medierenden Wirkung von Moral Disengagement im Zusammenhang zwischen Risikofaktoren im Kindesalter und asozialen Verhaltensweisen im Jugendalter | 7         |
| <b>3. WIRKUNG VON MEDIENGEWALT – EINE THEORIEÜBERSICHT</b>   | <b>10</b> |
| 3.1. Begriffsdefinitionen  | 10        |
| 3.1.1. Mediengewalt  | 10        |
| 3.1.2. Aggression  | 11        |
| 3.2. Verlauf der Medienwirkungsforschung   | 11        |
| 3.3. Thesen zur Hemmung von Gewalt   | 12        |
| 3.3.1. Katharsisthese  | 12        |
| 3.3.2. Inhibitionsthese  | 13        |
| 3.3.3. Theorie der kognitiven Unterstützung  | 13        |
| 3.4. Neutrale Thesen   | 14        |
| 3.4.1. These der Wirkungslosigkeit   | 14        |
| 3.4.2. Habitualisierungsthese  | 14        |
| 3.5. Thesen zur Gewaltförderung  | 15        |
| 3.5.1. Stimulationsthese   | 15        |
| 3.5.2. Suggestionsthese  | 16        |
| 3.5.3. Kultivierungsthese  | 16        |
| 3.5.4. Excitation-Transfer-Theorie   | 17        |
| 3.5.5. Priming Konzept   | 17        |
| 3.5.6. Sozial-kognitive Lerntheorie  | 18        |
| 3.5.7. Skript-Theorie  | 19        |
| 3.5.8. General aggression model  | 20        |

|  |           |
|--|-----------|
| <b>3.6. Diskussion</b>   | <b>23</b> |
| <b>4. MEDIENNUTZUNG, -ZUGANG UND –VORLIEBEN JUGENDLICHER</b>   | <b>24</b> |
| 4.1. Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen  | 24        |
| 4.2. Filmpräferenzen Schweizer Jugendlicher  | 25        |
| 4.3. Konsum von extrem gewalthaltigen Filmen   | 27        |
| 4.4. Inhaltsanalyse  | 29        |
| 4.4.1. Eigenschaften des Täters  | 30        |
| 4.4.2. Eigenschaften des Opfers  | 31        |
| 4.4.3. Gründe für Gewaltanwendung  | 31        |
| 4.4.4. Realitätsgrad der Gewaltdarstellung   | 32        |
| 4.4.5. Belohnung und Bestrafung  | 33        |
| 4.4.6. Hinweise auf Schmerzen und Verletzungen   | 33        |
| 4.4.7. High risk Szenen  | 34        |
| <b>5. MEDIENWIRKUNG – FORSCHUNGSÜBERSICHT</b>  | <b>36</b> |
| 5.1. Untersuchung der Wirkung von frühem Mediengewaltkonsum auf spätere Aggression   | 36        |
| 5.2. Untersuchung des Effekts der Gewaltrechtfertigung im Massenmedien   | 42        |
| 5.3. Untersuchung der Entstehung aggressiver Gedanken durch gewalthaltige Videospiele  | 45        |
| 5.4. Untersuchung des Mediationseffekts von aggressiven Gedanken und moral disengagement auf den Zusammenhang zwischen Mediengewaltexposition und aggressiven Verhaltensweisen | 46        |
| 5.5. Diskussion  | 49        |
| <b>6. METHODEN</b>   | <b>50</b> |
| 6.1. Datenerhebung   | 50        |
| 6.2. Wirkungsmodell und Hypothesen   | 51        |
| 6.3. verwendete Messinstrumente  | 54        |
| 6.3.1. Die moral disengagement Skala   | 54        |
| 6.3.2. Mediennutzung   | 56        |

|             |                                       |           |
|-------------|---------------------------------------|-----------|
| 6.3.3.      | Aggressives Verhalten                 | 58        |
| 6.3.4.      | Sozioökonomischer Status              | 58        |
| <b>7.</b>   | <b>ANALYSEN</b>                       | <b>58</b> |
| <b>7.1.</b> | <b>Deskriptive Analysen</b>           | <b>59</b> |
| 7.1.1.      | TV Konsum                             | 59        |
| 7.1.2.      | Konsum von Videospielen               | 60        |
| 7.1.3.      | Moral Disengagement                   | 61        |
| 7.1.4.      | Aggressives Verhalten                 | 61        |
| <b>7.2.</b> | <b>Multivariate Analysen</b>          | <b>61</b> |
| 7.2.1.      | Voraussetzungstests                   | 62        |
| 7.2.2.      | Korrelationsanalyse                   | 67        |
| 7.2.3.      | Partialkorrelation                    | 68        |
| 7.2.4.      | Mediationsanalyse                     | 69        |
| <b>7.3.</b> | <b>Zusammenfassung der Ergebnisse</b> | <b>73</b> |
| <b>8.</b>   | <b>DISKUSSION UND SCHLUSSWORT</b>     | <b>76</b> |
|             | <b>LITERATURVERZEICHNIS</b>           | <b>VI</b> |

## **Abstract**

Das Erlernen von moral disengagement Techniken wird anhand der Skript-Theorie erarbeitet und die medierende Wirkung von moral disengagement auf den Zusammenhang zwischen Mediengewaltkonsum und Aggression aufgezeigt.

Mediengewaltdarstellungen weisen häufig die nötigen Eigenschaften auf, um von Kindern und Jugendlichen als Lernmodell herangezogen zu werden. Da Gewalthandlungen in Massenmedien häufig als gerechtfertigt dargestellt werden, ist der postulierte Lerneffekt von moral disengagement Techniken begründet.

In Bezug auf das Erlernen von moral disengagement Techniken aus Mediengewaltinhalten zeigten sich schwache signifikante Zusammenhänge. Der partielle Mediationseffekt von moral disengagement auf den Zusammenhang zwischen Mediengewaltkonsum und Aggression ist ebenfalls signifikant.

Stichworte: moral disengagement, mass media violence, mediation, aggression

# 1. Einleitung

Die neue moralische Loslösungsskala zur Testung von moral disengagement wurde im Jahr 2009 im Rahmen von z-Proso (Zürcher Projekt zur sozialen Entwicklung von Kindern) unter der Leitung von Prof. Dr. Manuel Eisner erstellt und getestet. Die neue moralische Loslösungsskala dient als Prädiktor für antisoziale Verhaltensweisen bei Kindern und Jugendlichen. Obwohl der Zusammenhang zwischen moral disengagement und antisozialen Verhaltensweisen mehrfach nachgewiesen werden konnte (vgl. Bandura 1996, Pelton 2004, Hymel 2005, Paciello et al. 2008), ist die Ursache für die unterschiedliche Ausprägung von moral disengagement unter Kindern und Jugendlichen und der Prozess der Aneignung von moral disengagement Techniken noch ungeklärt.

In derselben Weise verhält es sich mit dem Zusammenhang zwischen Mediengewaltkonsum und antisozialen Verhaltensweisen. Gemäss Kunczik & Zipfel (2006: 13) besteht *„in der Forschung Konsens, dass Mediengewalt unter bestimmten Umständen negative Effekte (...) haben kann. Es ist zu vermuten, dass ein Zusammenhang zwischen dem Konsum medialer Gewaltdarstellungen und realem Aggressionsverhalten bei einzelnen Problemgruppen besteht.“* In Bezug auf die Wirkungsweise von Mediengewalt bemerken Kunczik & Zipfel (2006), dass die Annahmen der verschiedenen Forscher über die Wirkungsprozesse im Gehirn der Rezipienten auf unnachgewiesenen Vermutungen basieren.

Aus diesem Grund wird im Rahmen der vorliegenden Arbeit versucht, die Entstehung von moral disengagement anhand theoretischer Ansätze zu Mediengewaltwirkung zu erklären. Zusätzlich wird moral disengagement genutzt, um die unnachgewiesenen Wirkungsprozesse der Medien im Gehirn der Rezipienten zu erklären. So wird postuliert, dass moral disengagement durch Massenmedien vermittelt wird und moral disengagement wiederum die Ausübung von antisozialen Verhaltensweisen fördert. Die Forschungsfrage der vorliegenden Arbeit lautet:

**Wird moral disengagement durch den Konsum von Mediengewalt erlernt und mediert moral disengagement in der Folge den Zusammenhang zwischen Mediengewaltkonsum und Aggression?**



Zur Beantwortung dieser Frage werden nach der Erläuterung von Theorie und Forschung zu moral Disengagement Theorien zur Mediengewaltwirkung besprochen. Die Nutzung, und Vorlieben sowie der Zugang von Jugendlichen zu Massenmedien werden in Kapitel vier dargestellt. Einen Überblick über den aktuellen Forschungsstand zu Mediengewaltwirkung bietet Kapitel fünf. In Kapitel sechs und sieben werden die verwendeten Methoden besprochen und die Ergebnisse der durchgeführten Analysen diskutiert.

## **2. Theorie und Forschung zu Moral Disengagement**

Die im Vorfeld dieser Arbeit entwickelte moralische Loslösungsskala dient der Messung des Gebrauchs von Rechtfertigungstechniken, welche den Individuen ermöglichen, die eigene moralische Einstellung gegen Gewalt und das tatsächliche Gewaltverhalten miteinander zu vereinbaren. Der neuen moralischen Loslösungsskala liegen unterschiedliche Messinstrumente zugrunde, welche sich mit Aggression und moralischer Rechtfertigung beschäftigen. In der Folge werden die einzelnen Mechanismen des moral disengagement vorgestellt. Im zweiten Abschnitt dieses Kapitels werden diejenigen Studien kurz dargestellt, welche die Messinstrumente entwickelt, getestet und angewandt haben, die in die neue moralische Loslösungsskala integriert wurden. Für detaillierte Angaben zur Entwicklung und Testung der neuen moralischen Loslösungsskala sei auf Müller & Naef (2009) verwiesen.

### **2.1. Definition von Moral Disengagement**

„Moral disengagement“ kann mit ‚*moralische Loslösung*‘ übersetzt werden. Der Begriff bezeichnet das Wegkommen oder die Trennung von moralischen Überzeugungen.

Moralische Loslösung ist als Prozess zu verstehen, anhand dessen Personen ihr schadenbringendes oder aggressives Verhalten rechtfertigen. Mit diesem Prozess findet eine Loslösung von moralischen Selbstsanktionen statt, welche normalerweise als Verhaltensregulation wirken (Pelton 2004: S. 31).

Diese Loslösung ermöglicht es einem Individuum, sich (bewusst oder unbewusst) so zu verhalten, dass die eigenen Normen nicht verletzt werden (Bandura 1996: S. 364).

Hymel (2005) und Pelton (2004) stützten sich auf Banduras Befunde und führten diese in ihren Untersuchungen weiter aus. Die Skala, welche im Vorfeld dieser Arbeit neu entwickelt wurde, entstand in starker Anlehnung an das theoretische Konzept der moralischen Loslösung.

## **2.2. Mechanismen der moralischen Loslösung**

Bandura et al. (1996) sind der Ansicht, dass moralische Loslösung einerseits prosoziales Verhalten und die erwartete Selbstsanktion reduziert, andererseits kognitive und affektive Reaktionen, die zu Aggression führen, fördert. Moralische Normen werden unter verschiedenen Einflüssen konstruiert und dienen danach als Vorbild- beziehungsweise Abschreckfunktion für sämtliche Handlungen (Bandura 1996: S. 364)

Das Selbstregulierungssystem besteht aus vier Hauptmechanismen, welche auf unterschiedliche Weise zu moralischer Loslösung führen können: *Kognitive Umformung*, *Verantwortung abschieben*, *negative Konsequenzen missachten* und *das Opfer beschuldigen* (Hymel 2005: S. 3). Die folgenden Ausführungen in diesem Kapitel stützen sich auf Bandura (1996: S. 365f).

Anhand der **kognitiven Umformung** wird das eigene Verhalten gerechtfertigt, indem scheinbar plausible Gründe als Erklärung für das Verhalten genannt werden, die Tat beschönigt oder das eigene Verhalten mit viel schlimmeren Taten verglichen wird. Kognitive Umformung wird aufgegliedert in drei Subkategorien: moralische Rechtfertigung, euphemistische Bezeichnung und vorteilverschaffender Vergleich. Bei der *euphemistischen Sprache* werden Handlungen sprachlich beschönigt und heruntergespielt, sodass sie nicht mehr im Gegensatz zu den eigenen Einstellungen bezüglich Aggressivität stehen. Zusätzlich kann das eigene Verhalten mit viel schlimmerem Verhalten verglichen werden, wodurch es an Gewicht verliert und weniger gravierend oder in manchen Fällen gar wohlwollend wirkt. Diese kognitive Umformung von schadendem in gutes Verhalten ist der effektivste psychologische Mechanismus zur Loslösung von Selbstsanktionen.

Der Mechanismus **Verantwortung abschieben** beinhaltet die Verkleinerung der eigenen Verantwortung, indem sie entweder einer höheren Instanz zugeschoben oder innerhalb einer ganzen Gruppe verteilt wird. Es werden zwei Varianten unterschieden: *Verschieben* und *Ausweiten von Verantwortung*. Die *Verschiebung* der Verantwortung wird dann eingesetzt, wenn das Individuum seine Handlung als Reaktion auf den sozialen Druck sieht. Durch das Zuschieben der Verantwortung an eine legitimierte Autorität kann sich ein Individuum so von der eigenen Verantwortung entziehen. Durch *Ausweitung* der Verantwortung entzieht sich das Individuum der Verantwortung, indem es betont, dass andere Gruppenmitglieder genauso viel Schuld am Geschehen tragen wie es selbst. Dadurch wird das Individuum entlastet.

Die dritte Methode, schadenhaftes Verhalten mit den moralischen Einstellungen zu vereinbaren, nennt Bandura **negative Konsequenzen missachten**. Hierbei werden die Konsequenzen des eigenen Handelns heruntergespielt oder ignoriert. Solange die schädlichen Folgen des eigenen Verhaltens ignoriert, vermindert, deformiert oder schlicht nicht anerkannt werden, besteht weniger Grund zur Selbstsanktion.

Die vierte Methode nennt Bandura **das Opfer beschuldigen**. Durch die Schuldzuweisung sieht sich der Täter als Opfer, angetrieben von der Provokation des Anderen. Eine weitere Variante der Opferbeschuldigung besteht darin, das Opfer zu entmenslichen. Es ist schwer, menschliche Personen zu misshandeln ohne persönliche Selbstbelastung zu riskieren. Wenn der misshandelten Person die Menschlichkeit jedoch abgesprochen wird, fällt die Selbstbelastung weg. So kann durch Entmenslichung die Selbstsanktion abgestumpft oder ganz ausgeschaltet werden.

### 2.3. Forschung zu Moral Disengagement

Nachdem das Konzept der moralischen Loslösung erläutert wurde, werden die besagten drei Studien dokumentiert. In der Folge wird eine Studie von Hyde et al. (2010) besprochen, welche den Effekt des moral disengagement als Mediator zwischen unterschiedlichen Risikofaktoren und aggressivem Verhalten untersucht.

### **2.3.1. Untersuchung des Einflusses von moralischer Loslösung auf Schadendes Verhalten**

Die Ausführungen dieses gesamten Kapitels stützen sich auf Bandura (1996: S. 367ff). Bandura et al. untersuchten den Einfluss von moralischer Loslösung auf schadendes Verhalten und die psychologischen Prozesse, welche solches Verhalten auslösen. Dabei konnten Bandura et al. aufzeigen, wie die verschiedenen Mechanismen der moralischen Loslösung in konkreten Situationen angewandt werden und wie sich die Moralvorstellungen von Kindern und deren Methoden, Gewalt zu rechtfertigen, entwickeln.

Für alle acht psychologischen Vorgänge der moralischen Loslösung wurden vier Items konstruiert. Diese vier Items messen die Bereitschaft der Kinder, sich in verschiedenen sozialen Kontexten (Gleichaltrige, Schule, Familie, Gemeinde) für die Rechtfertigung verschiedener Formen schädlichen Verhaltens (physische Verletzungen, wörtliche Misshandlung, Schwindel/Betrug, Diebstahl) in die in Abschnitt 2.2 erwähnten Mechanismen zu flüchten.

Die Untersuchungen von Bandura ergaben, dass nicht alle moral disengagement Mechanismen gleich häufig angewandt werden. Die Rechtfertigung des schadenden Verhaltens, die Zuschreibung der Verantwortung an andere Personen und die Entmenschlichung des Opfers sind die am häufigsten verwendeten Loslösungsmechanismen. Euphemistische Sprache und vorteilhafter Vergleich wurden am seltensten verwendet. Die Beziehung zwischen moralischer Loslösung und prosozialem Verhalten ist hoch konsistent.

Bandura et al. konnten zeigen, dass moralische Loslösung direkt und indirekt (durch die Reduktion von prosozialem Verhalten und erwarteten Schuldgefühlen) das abweichende Verhalten beeinflusst. Wie erwartet, zeigte sich, dass Kinder mit hoher moralischer Loslösung schneller verärgert sind und häufiger schadendes Verhalten zeigen als solche, die Selbstsanktionen anwenden. Mehrere Befunde dieser Studie unterstützen eine reliable Verallgemeinerbarkeit der Beziehung zwischen moralischer Loslösung und schadendem Verhalten.

### **2.3.2. Untersuchung des Einflusses von moralischer Loslösung auf Mobbingverhalten**

Die Ausführungen des folgenden Kapitels stützen sich auf Hymel (2005: S. 1ff). Hymel befragte im Rahmen ihrer Studie 494 Kinder aus Kanada im Alter von etwa vierzehn Jahren, um mehr über Mobbing zu erfahren. Im Rahmen der moralischen Loslösung prüfte Hymel in dieser Studie, welche Prozesse die Einstellungen der Jugendlichen zu ihrer Mobbinginvolviertheit, beeinflussen. Hymel stützte sich stark auf die Loslösungsmechanismen, die Bandura entwickelt hat. Hymel stellte die Hypothese auf, dass Jugendliche, die andere mobben, eher moralisch losgelöst sind. Zudem vermutete sie, dass die Erfahrung, gemobbt zu werden, einen Einfluss auf die moralische Loslösung hat.

In Bezug auf den Zusammenhang zwischen Mobbing Erfahrung und moralischer Loslösung ergaben die Resultate der Befragung, dass Kinder, die mobbten, stärker zu moralischer Loslösung neigten als solche, die nicht mobbten. Die Erfahrung des Opferseins beeinflusste den Grad an moralischer Loslösung nicht. Die Erfahrung Mobbingopfer zu sein, erschwert es offensichtlich, die Konsequenzen von Mobbing zu ignorieren, die Eigenverantwortung herunter zu spielen oder solches Verhalten zu rechtfertigen. Diese Studie konnte zeigen, dass moralische Loslösung eine signifikante Rolle in der Entwicklung von Mobbing spielt.

### **2.3.3. Anwendung der moralischen Loslösungsskala auf spezielle Stichproben**

Das folgende Kapitel basiert auf Pelton (2004: S. 31ff). Pelton et al. versuchten, Banduras Ergebnisse anhand einer demographisch unterschiedlichen Stichprobe zu replizieren. Ziel der Studie war es aufzuzeigen, dass Banduras Theorie auch in anderen Kontexten zu ähnlichen Ergebnissen führt.

Befragt wurde je ein Kind aus 245 afroamerikanischen Familien mit alleinerziehenden Müttern aus der untersten Einkommensschicht der USA. Die Kinder hatten ein durchschnittliches Alter von elf Jahren.

Die Resultate ergaben, dass moralische Loslösung signifikant positiv mit aggressivem- und delinquentem Verhalten korreliert. Die Ergebnisse dieser Studie stimmen, trotz substantiell unterschiedlicher Stichprobe, mehrheitlich mit denen von Bandura et al. (1996) überein. Die wichtigsten Aspekte der moralischen Loslösungsskala erwiesen sich konsistent über zwei unterschiedliche Samples. Die Stichproben unterschieden sich in Ethnizität, Herkunftsland und Kultur.

#### **2.3.4. Untersuchung der medierenden Wirkung von Moral Disengagement im Zusammenhang zwischen Risikofaktoren im Kindesalter und asozialen Verhaltensweisen im Jugendalter**

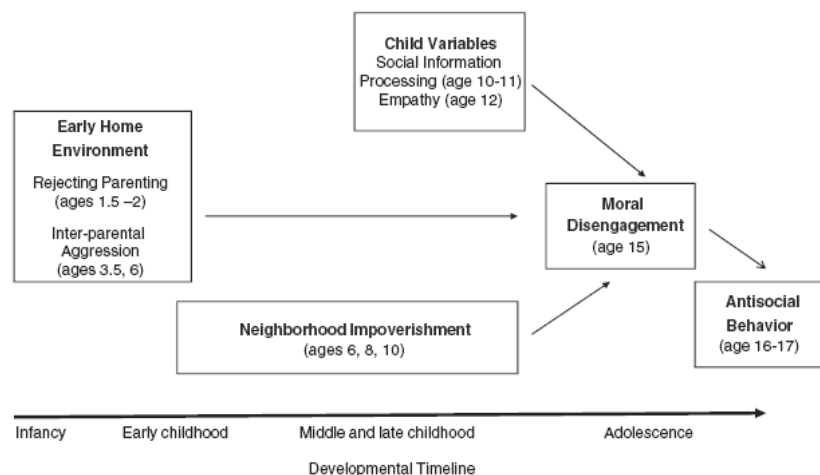
Hyde et al. (2010) führten ihre Studie ab den Jahren 1991 und 1992 mit 310 Knaben im Alter zwischen 17 Monaten und 6 Jahren aus armen Familien und deren Eltern durch. Die Knaben und deren Mütter wurden beobachtet und befragt, als das Kind 1.5, 2, 3.5, 5, 5.5, 6, 8, 10, 11, 12, 15 und 17 Jahre alt waren. Im Alter von 15 und 17 Jahren wurden die Teilnehmer und deren Familienmitglieder und Freunde zudem während der Diskussion eines problematischen Themas gefilmt. In jüngeren Jahren beinhalteten die Videoaufnahmen die Lösung eines altersgerechten Problems.

Die Autoren gingen von einem direkten Zusammenhang zwischen Risikofaktoren im Kindesalter (abweisender Erziehungsstil der Eltern, Aggression zwischen den Elternteilen, arme Nachbarschaftsverhältnisse, SIP („social information processing“) und Empathiefähigkeit) und moral disengagement im Alter von 15 Jahren aus. Zudem nahmen sie an, dass die Korrelation zwischen diesen frühen Risikofaktoren und moral disengagement bestehen bleibt, wenn sie auf Kontrollvariablen wie IQ, Ethnizität und Externalisation kontrolliert wird. In Bezug auf die Risikofaktoren im Kindesalter und antisoziales Verhalten im Alter von 16 und 17 Jahren erwarteten Hyde et al. einen durch moral disengagement medierten Zusammenhang.

Die Autoren gingen davon aus, dass moral disengagement im Sinne der sozialen Lerntheorie durch Modellpersonen erlernt wird: „Based on work in earlier childhood (...) suggesting the importance of both parenting and child factors, research in developmental psychopathology on the development of antisocial behavior, and following the tenets of social learning theory, a developmentally-guided model of MD is proposed that emphasizes exposure and modeling across several contexts leading to the adoption of attitudes and beliefs consistent with MD. (...) It is hypothesized that children will first learn this lesson in the home through early experience with parents, via harsh and rejecting caregiving, and by witnessing the way parents treat each other (i.e., inter-parental aggression). These early familial environments may be learning opportunities for the child and have already been linked to later outcomes” (Hyde et al. 2010: 199)

Basierend auf diesen Annahmen testeten Hyde et al. das untenstehende Wirkungsmodell, welches besagt, dass der Einfluss aus der Familien- und Nachbarschaftsumgebung im Kindesalter sowie von Persönlichkeitseigenschaften des Kindes auf späteres antisoziales Verhalten durch Moral Disengagement im Alter von 15 Jahren mediert wird.

**Fig. 1** An additive model for the development of moral disengagement



(Grafik 1: Wirkungsmodell von Hyde et al. 2010: 199)

Die Resultate zeigen einen positiven Zusammenhang zwischen abweisendem Erziehungsstil der Eltern, Aufwachsen in armen Nachbarschaftsverhältnissen sowie Empathiefähigkeit der Kinder mit Moral Disengagement: *“Consistent with the proposed model, in univariate models rejecting parenting, neighbourhood impoverishment, and empathy were all related to later MD; however, neither parental conflict nor SIP were directly related to MD. Further, when examined in a multivariate framework, only neighborhood impoverishment and empathy explained significant variance in later MD. MD was also found to mediate the association between neighborhood impoverishment and antisocial behavior and between empathy and antisocial behavior.* (Hyde et al. 2010: 206)

Zudem konnten Hyde et al. einen Mediationseffekt von moral disengagement auf die erwähnten Zusammenhänge feststellen. So wurde der Zusammenhang zwischen antisozialen Verhaltensweisen und das Aufwachsen in armen Nachbarschaftsverhältnissen signifikant durch moral disengagement mediert ( $z=2.11$ ,  $p<0.05$ ) wobei  $z$  den Mediationseffekt und  $p$  das Signifikanzniveau dieses Effekts darstellen. Die Beziehung zwischen Empathie und antisozialen Verhaltensweisen ( $z=-2.92$ ,  $p=0.004$ ) und zwischen abweisendem Erziehungsstil und antisozialen Verhaltensweisen ( $z=1.68$ ,  $p<0.1$ ) wurden ebenfalls durch moral disengagement mediert.

Die vier eben erläuterten Studien zur moralischen Loslösung konnten zeigen, dass das Konzept des moral disengagement inhaltlich ausgefeilt sowie statistisch valide ist. Zudem konnte gezeigt werden, dass die Skala in unterschiedlichen Stichproben zu ähnlichen Ergebnissen führt. Die letzte Studie dient als Ausgangslage für diese Arbeit, da sie die medierende Wirkung von moralischer Loslösung auf den Zusammenhang zwischen Risikofaktoren und antisozialen Verhaltensweisen aufzeigen konnte. Das Modell von Hyde et al. wird insofern angepasst, als dass Mediengewaltkonsum als Risikofaktor gesehen und die medierende Wirkung von moralischer Loslösung auf den Zusammenhang zwischen Mediengewaltkonsum und Aggression untersucht wird. Da Hyde et al. von einem Modelllernerneffekt ausgehen, kann Mediengewalt problemlos in das Modell integriert werden.



Dass durch Medien vermittelte Gewalt häufig die nötigen Eigenschaften aufweist, um von Kindern und Jugendlichen als Lernmodell herbeigezogen zu werden, wird in Kapitel 3.5.6 gezeigt werden. Um einen fundierten Überblick über die Wirkung von Mediengewalt zu erhalten, werden in den Folgenden Kapiteln Theorien und aktuelle Studien zur Mediengewaltwirkung besprochen.

### **3. Wirkung von Mediengewalt – eine Theorieübersicht**

Dieses Kapitel bietet eine Übersicht über den Theorieverlauf zu Mediengewaltwirkung. Nach den Begriffsdefinitionen wird der Verlauf der Medienwirkungsforschung dargestellt.

#### **3.1. Begriffsdefinitionen**

Mediengewalt und aggressive Verhaltensweisen stellen die zentralen Begriffe dieser Arbeit dar. Aus diesem Grund werden diese Begriffe in der Folge erläutert.

##### **3.1.1. Mediengewalt**

Mediengewalt wird laut Huesmann (2007) als visuelle Darstellung von physischer Aggression menschlicher oder menschenähnlicher Charaktere gegen Andere verstanden. Die Forscher der NTVS (1998) weiten diesen Begriff insofern aus, als dass auch Verletzungen, welche auf eine aggressive Tat schliessen lassen, als Mediengewalt gewertet werden: *„Violence is defined as any overt depiction of a credible threat of physical force or the actual use of such force intended to physically harm an animate being or group of beings. Violence also includes certain depictions of physically harmful consequences against an animate being/s that result from unseen violent means.”* (NTVS, 1998: 20)

Im Rahmen dieser Arbeit werden sowohl Gewaltakte, welche am TV beobachtet werden, als auch Gewaltakte, welche im Rahmen eines Computer- und Konsolenspiels miterlebt werden, als Mediengewaltdarstellungen verstanden.

### 3.1.2. Aggression

Gemäss Huesmann (2007) ist Aggression nicht nur physischer Natur. Auch das Verbreiten von Gerüchten und Beleidigungen werden als aggressive Verhaltensweisen verstanden: *“To most researchers, aggressive behaviour refers to an act that is intended to injure or irritate another person. (...) Aggression can be physical or nonphysical, and it includes many kinds of behaviour that do not seem to fit the commonly understood meaning of ‘violence’. Insults and spreading harmful rumors fit in the definition.”* (Huesmann 2007: 7)

### 3.2. Verlauf der Medienwirkungsforschung

Gemäss Kunczik und Zipfel (2006, 79-83) kann die Medienwirkungsforschung in vier Phasen der theoretischen Ausrichtung unterteilt werden. Die erste Phase, in welcher die Allmacht der Medien postuliert wurde, fand in den Jahren 1900-1940 statt. In dieser Zeit entstanden erste Modelle zu Medienwirkung, welche postulierten, dass die Medien die Zuschauer im Sinne eines Stimulus-Reaktions-Modells beliebig beeinflussen und manipulieren können. Es wurde also angenommen, dass sich der Inhalt der konsumierten Medien bei allen Rezipienten auf gleiche Weise direkt auf das Verhalten auswirkt.

Zwischen 1940 und 1965 wurde die Wirkungslosigkeit der Medien thematisiert. Da erkannt wurde, dass persönliche Faktoren die Wirkung der Medien stark beeinflussen können, wurde nicht mehr angenommen, dass Medien auf alle Individuen in derselben Weise wirken. Um 1960 wurde der Standpunkt vertreten, dass Massenmedien nur als verstärkende Faktoren im Rahmen bereits bestehender Verhältnisse wirken. Einige Jahre später erschienen Artikel, in welchen postuliert wurde, dass Massenmedien keinerlei Wirkungen auf die Rezipienten haben.

Die Wiederentdeckung starker Medienwirkungen fand etwa in den Jahren 1965 bis 1980 statt und bezeichnete die dritte Phase der Medienwirkungsforschung. Der Fokus des Interesses war nicht mehr auf die Medien als Kommunikator, sondern auf die Rezipienten gerichtet. In dieser Zeit wurde hauptsächlich untersucht, welche Bedürfnisse die Medienkonsumenten anhand des Konsums befriedigen.

Daher wurden der Einstellungswandel, welchen der Medienkonsum bewirkt, sowie der Wissenserwerb und die Medienpräferenzen einzelner Individuen untersucht. Insgesamt wurde den Medien wieder eine stärkere Wirkung auf die Rezipienten zugeschrieben.

Ab 1980 wurde häufig die transaktionale Wirkungsvorstellung vertreten. Diese besagt, dass die Medien bestimmte Botschaften vermitteln, welche beim Rezipienten je nach sozialem Umfeld zu unterschiedlichen Konstruktionen der sozialen Wirklichkeit führen. Es ist umstritten, ob diese Phase tatsächlich eine Wende der theoretischen Wirkungsforschung darstellt, da bereits ab 1965 die Rolle des Rezipienten stark betont wurde und ab 1980 zu der starken Position der Zuschauer lediglich die starke Wirkung der Medien integriert wurde.

In den folgenden Abschnitten werden die klassischen theoretischen Modelle nach Gleich (2004, 597-601) und Kunczik und Zipfel (2006, 84-194) besprochen, welche zur Untersuchung der Wirkung von Mediengewalt über die Zeit entwickelt und getestet wurden.

### **3.3. Thesen zur Hemmung von Gewalt**

Die folgenden drei Thesen, welche besagen, dass der Konsum von gewalthaltigen Medieninhalten aggressives Verhalten bei den Rezipienten hemmt, wurden in den siebziger Jahren, also innerhalb der dritten Phase der Wiederentdeckung starker Medieninhalte gegründet. Der Fokus dieser Thesen liegt daher stark auf der Bedürfnisbefriedigung der Medienkonsumenten.

#### **3.3.1. Katharsisthese**

Laut Gleich (2004) wurde die Katharsisthese bereits von Aristoteles vertreten und in den siebziger Jahren wieder aufgegriffen. Im Zusammenhang mit der Katharsisthese geht man davon aus, *„dass sich das Bedürfnis, aggressiv zu handeln, im Sinne eines Spannungszustandes bis zu jenem Punkt aufbaut, an dem sich dieser Trieb als aggressive Handlung entlädt. Die Ausführung einer aggressiven Handlung hat dann reinigende (kathartische) Wirkung, da diese den Anreiz zu weiteren aggressiven Handlungen aufhebt.“* (Gleich 2004, 598)

Vertreter der Katharsisthese besagen, dass selbst die Beobachtung von Mediengewalt Spannungen in den Rezipienten abbaut und dadurch aggressives Handeln hemmt. Gemäss Kunczik und Zipfel (2006) kann die Katharsisthese als widerlegt angesehen werden. Auch Gleich (2004) weist darauf hin, dass selbst die damaligen Vertreter der Katharsisthese diese mittlerweile stark relativiert haben.

### **3.3.2. Inhibitionsthese**

Laut Gleich (2004) wurde in Zusammenhang mit der Inhibitionsthese angenommen, dass die Beobachtung von Gewalt und derer Konsequenzen beim Rezipienten Aggressionsängste und Schuldgefühle entstehen lässt, welche diesen daran hindern, selbst aggressiv zu Handeln. Kunczik und Zipfel (2006) bezeichnen die Inhibitionsthese als weitergeführte Form der Katharsisthese, welche ebenfalls empirisch widerlegt wurde.

### **3.3.3. Theorie der kognitiven Unterstützung**

Die Theorie der kognitiven Unterstützung wurde im Jahr 1971 begründet und ist laut Kunczik und Zipfel (2006) ebenfalls eine Weiterführung der Katharsisthese. Basierend auf Freuds Triebtheorie wird angenommen, dass das Fantasieren dem Individuum dabei hilft, Impulse zu kontrollieren und diese nicht auszuleben. Für Personen mit begrenzten kognitiven Fähigkeiten und wenig Fantasie fällt diese Impulskontrolle jedoch weg. Laut den Vertretern der Theorie der kognitiven Unterstützung müssen diese Personen auf Fantasie-anregende Inputs aus den Medien zurückgreifen – also kognitiv unterstützt werden - um ihre aggressiven Impulse zu kontrollieren. Auch diese Theorie wurde mehrfach empirisch widerlegt. *„Eine durch das Ansehen violenter Medieninhalte bewirkte Aggressivitätsminderung aufgrund des Abfliessens des Aggressionstriebes erfolgt nicht.“* (Kunczik und Zipfel 2006, 86)

### 3.4. Neutrale Thesen

Die beiden in der Folge diskutierten Thesen betonen, dass beobachtete Mediengewalt entweder keine, nur kurzfristig affektive oder nur bei häufig wiederholter Auslieferung Effekte der Gewöhnung auf die Rezipienten ausüben. Sie sind daher in der zweiten Ausrichtungsphase der Medienwirkungsforschung zu verorten.

#### 3.4.1. These der Wirkungslosigkeit

Vertreter der These der Wirkungslosigkeit geben an, in Medien beobachtete Gewalt sei für die Entstehung von realer Gewalt absolut wirkungslos. Einzig ein kurzfristiger Erregungszustand könne durch Gewaltdarstellungen in den Medien ausgelöst werden. Von den Befürwortern dieser These wird argumentiert, dass *„in langfristigen Wirkungsstudien kaum entsprechende Effekte nachgewiesen werden konnten und die Befunde psychologischer Laborexperimente stark überinterpretiert seien.“* (Gleich 2004, 600). Gemäss Kunczik und Zipfel (2006, 85) sind die von den Befürwortern der These der Wirkungslosigkeit aufgeführten empirischen Belege *„nicht zwingend.“* So gäbe es in Studien, welche den Zusammenhang zwischen Mediengewaltkonsum und realer Gewalt negierten, methodologische Fehler, welche deren Aussagekraft stark einschränken. Zudem bezieht sich die These der Wirkungslosigkeit ausschliesslich auf sozial integrierte Personen. Pathologische Individuen werden als Einzelfälle behandelt und nicht berücksichtigt.

#### 3.4.2. Habitualisierungsthese

*„Die Habitualisierungsthese geht davon aus, dass eine einzelne Mediendarbietung kaum in der Lage ist, Dispositionen und Verhalten der Rezipient/innen/en dauerhaft zu verändern. Vielmehr wird ein kumulativer, langfristiger Effekt angenommen, der sich aus der wiederholten Rezeption gleichartigen Medienmaterials ergibt. Die Folge des Konsums von Gewaltdarstellungen ist dann eine durch Gewöhnung abnehmende beziehungsweise ausbleibende intensive emotionale Reaktion bei der Beobachtung violenter Medieninhalte. (...) Dies wird als Indikator für ein Abstumpfen auch gegenüber realer Gewalt gewertet.“* (Gleich 2004, 600)

Gemäss Kunczik und Zipfel (2006, 118) „(...) kann die *Habitualisierungsthese* – trotz häufiger gegenteiliger Behauptungen – noch nicht als überzeugend nachgewiesen betrachtet werden.“ Ob häufig beobachtete Mediengewalt dazu führt, dass aggressives Handeln gebilligt wird, ist noch empirisch zu überprüfen, da nur sehr wenig Forschungsergebnisse zu diesem Bereich der Habitualisierungsthese vorliegen und sich die vorliegenden Ergebnisse teilweise widersprechen.

### **3.5. Thesen zur Gewaltförderung**

In der Folge werden die Thesen beschrieben, welche besagen, dass das Beobachten von Mediengewalt die Gedanken, Gefühle und das Verhalten des Beobachters verändern können. Dies beinhaltet sowohl Thesen aus der ersten Phase der Medienwirkungsforschung, in welcher die Allmacht der Medien postuliert wurde, als auch aus der vierten Phase, in welcher transaktionale Wirkungsmodelle erstellt wurden.

#### **3.5.1. Stimulationsthese**

Laut Gleich (2004) liegt der Stimulationsthese die 1939 aufgestellte Frustrations-Aggressions-Theorie zugrunde, welche besagt, dass eine Frustration immer eine aggressive Reaktion zur Folge hat. Die Aggression tritt vor allem dann auf, wenn ein frustriertes Individuum mit geeigneten Auslösern wie beispielsweise Mediengewalt konfrontiert wird. In mehreren Experimenten konnte der Effekt nachgewiesen werden, dass frustrierte Personen, welche mit Gewalt konfrontiert wurden, aggressiveres Verhalten zeigten als Personen, die nicht mit Gewaltszenen konfrontiert wurden. Ebenfalls wurden im Rahmen der Stimulationsthese mehrere Feldexperimente durchgeführt, welche zeigen konnten, dass sich frustrierte Personen, welche während fünf Tagen gewalthaltige Filme konsumiert hatten, aggressiver verhielten als frustrierte Personen, welche neutrales Filmmaterial angeschaut hatten. Kunczik und Zipfel (2006) äussern jedoch einige Kritikpunkte in Bezug auf die Interpretation der Ergebnisse, wie beispielsweise das Vorführen untypischer Szenen für Mediengewalt als Stimulusmaterial oder die Messung von Aggression anhand von Elektroschocks. Für weitere Details zu den Kritikpunkten hierzu sei auf Kunczik und Zipfel (2006, 172f) verwiesen.

### 3.5.2. Suggestionsthese

Die Suggestionsthese besagt laut Gleich (2004), dass die Beobachtung von Mediengewalt bei den Zuschauern zur direkten Nachahmung der beobachteten Gewalthandlung führt. Jedoch wird *„die These, die Beobachtung von Mediengewalt führe beim Rezipienten im Sinne des Stimulus-Response-Modells (...) zu einer mehr oder weniger direkt anschliessenden Nachahmungstat, (...) nicht mehr vertreten. Allerdings sind eine Reihe von Studien veröffentlicht worden, deren Resultate die These stützen, dass das Konzept der Suggestion unter bestimmten Bedingungen zur Erklärung von Nachahmungstaten geeignet ist.“* (Kunczik und Zipfel 2006, 94) So konnte gemäss Kunczik und Zipfel beispielsweise nachgewiesen werden, dass die mediale Berichterstattung von Selbstmorden zu einer signifikanten Erhöhung der Selbstmordraten führte. Bedingungen, die die Nachahmung eines Selbstmords positiv beeinflussen, sind beispielsweise die intensive Berichterstattung, die Realität des Selbstmordes, geringes Alter der Rezipienten oder hoher Bekanntheitsgrad und Attraktivität des Selbstmörders.

### 3.5.3. Kultivierungsthese

Die Kultivierungsthese entstand laut Gleich (2004) gegen Ende der 60er Jahre. Im Rahmen dieser These wurde postuliert, dass das Fernsehen das bedeutsamste Mittel der Kultivierung der Individuen sei. Im Mittelpunkt des Interesses stehen bei den Vertretern der Kultivierungsthese laut Kunczik und Zipfel (2006) die langfristigen Auswirkungen des Mediengewaltkonsums. Betont wird die Wirkung des Fernsehens auf die Weltbilder und Vorstellungen der Zuschauer. Gemäss den Vertretern der Kultivierungsthese dient das Fernsehen als kulturelles Bindemittel, welches die Machtstrukturen der Gesellschaft vermittelt. Die Kultivierungsthese wurde empirisch mehrfach unterstützt. Jedoch weisen einige dieser Studien methodologische Mängel auf. So gilt es bei diesen Studien zu berücksichtigen, dass Drittvariablen in vielen Fällen zu unterschiedlichen Ausprägungen der festgestellten Kultivierungseffekte führten. Gemäss Kunczik und Zipfel (2006: 129) bedarf die Kultivierungsthese *„der Modifikation bzw. Spezifizierung durch weitere Zusatzannahmen und Randbedingungen, zu denen Eigenschaften des Rezipienten, seiner Umwelt und der Medieninhalte selbst gehören.“*

### 3.5.4. Excitation-Transfer-Theorie

Gemäss Kunczik und Zipfel (2006) basiert die Excitation-Transfer-Theorie auf der Tatsache, dass der Medienkonsum beim Rezipienten zu emotionaler Erregung führen kann. Je nach Empathiefähigkeit und Ähnlichkeit zu den beobachteten Darstellern kann die Stärke der hervorgerufenen Erregung variieren. Jedoch wird im Rahmen der Excitation-Transfer-Theorie nicht angenommen, dass beobachtete Aggression zwingend zu aggressivem Verhalten des Beobachters führt, sondern dass *„eine nach dem Ansehen violenter Medieninhalte beobachtete kurzfristige Aggressivitätssteigerung (...) nicht allein als Folge der Gewalt interpretiert [wird], sondern als Folge allgemeiner Erregung gesehen, die auch durch andere Inhalte (z.B. Pornographie) bewirkt werden kann. (...) Das Vorhandensein residualer, also noch nicht abgebauter Erregung führt in Situationen, die mit der ursprünglich die Erregung bewirkten Situation ggf. in keinerlei Beziehung stehen, zu intensiverem Verhalten.“* (Kunczik und Zipfel (2006: 169) Diese Theorie besagt demnach, dass beobachtete Medieninhalte durch emotionale Erregung kurzfristig das Verhalten des Beobachters intensivieren können. Dieses Folgeverhalten kann jedoch aggressiv sowie prosozial sein und muss nicht zwingend mit den beobachteten Medieninhalten in Zusammenhang stehen. (Gleich 2004)

### 3.5.5. Priming Konzept

Das Konzept des Priming *„(...) besagt, dass semantisch miteinander verbundene Kognitionen, Gefühle und Verhaltenstendenzen im Gehirn durch assoziative Pfade bzw. so genannte neuronale Netze miteinander in Beziehung stehen“* (Kunczik und Zipfel 2006: 175). Wenn nun ein Knoten stimuliert wird, strahlt diese Stimulation auf mit diesem Knoten verknüpfte Empfindungen, Gedanken und Verhaltensweisen aus. *„Dieser als automatisch, d.h. als spontan und unbeabsichtigt verstandene Prozess beeinflusst die Interpretation neuer Stimuli und erhöht kurzfristig die Wahrscheinlichkeit aggressiven Verhaltens.“* (Kunczik und Zipfel 2006: 175) Kurzfristige Priming-Effekte konnten in diversen Studien nachgewiesen werden. Einige Autoren führen an, dass sich der Effekt der Priming manifestieren kann, dass also durch Medienkonsum chronische Beziehungen zwischen verschiedenen Knotenpunkten gebildet werden können.



Gemäss Kunczik und Zipfel (2006) konnte dieser Effekt jedoch noch nicht unumstritten nachgewiesen werden und bedarf weiterer Untersuchungen.

### **3.5.6. Sozial-kognitive Lerntheorie**

Diese von Albert Bandura (1979) entwickelte Theorie besagt, dass beobachtetes Verhalten vom Beobachter in Regeln abstrahiert und als Handlungsmuster gespeichert wird. Obwohl viele Handlungsmuster vom Beobachter als Regeln gespeichert werden, äussern sich diese Muster nur unter gewissen Umständen in tatsächlichem Verhalten. Beobachtetes Verhalten wird dann ausgeführt, wenn das Individuum einer Handlung Aufmerksamkeit geschenkt hat, sich in einer ähnlichen Situation befindet wie die Modellperson und mit den nötigen Mitteln und Fähigkeiten ausgestattet ist. Zudem ist von zentraler Bedeutung, dass das beobachtete Verhalten erfolgreich war, also zur Erreichung des gewünschten Ziels diente oder belohnt und nicht bestraft wurde. Auch die Selbstbekräftigung, also die eigene Belohnung oder Bestrafung des Verhaltens, kann die Ausführung des gelernten Verhaltens fördern oder hindern. Gemäss Kunczik und Zipfel (2006: 151) lässt sich die sozial kognitive Lerntheorie gut auf das Gebiet der Mediengewalt anwenden: *„Aus lerntheoretischer Warte weist Fernsehgewalt Eigenschaften auf, die ein Erlernen violenter Handlungsmuster und auch ihre Umsetzung fördern können: Gewalthandlungen im Fernsehen sind meistens spannend, was ihnen die für das Erlernen notwendige Aufmerksamkeit sichert. (...) Zudem sind sie oft relativ simpel, d.h. leicht zu lernen und leicht zu imitieren. Auch die ‚guten‘ Helden bedienen sich der Gewalt zur Erreichung ‚gerechter‘ Ziele, wodurch sie sich als Identifikationsobjekte anbieten. Schliesslich sind die gewalttätigen Protagonisten im Film bei der Durchsetzung ihrer Ziele üblicherweise zumindest kurzfristig erfolgreich. Gewalt lohnt sich (...) nahezu immer. (...) Gewalt wird insgesamt als normales, alltägliches Verhalten gezeigt.“*

In Bezug auf die wissenschaftlichen Befunde ist zu bemerken, dass es neben den Medien viele weitere Faktoren gibt, welche eine Person in ihrer Entwicklung beeinflussen. In diversen Studien wurden in Bezug auf Fernsehkonsum und spätere Aggression nur schwache Korrelationskoeffizienten gefunden.

Obwohl konventionell festgelegt ist, dass Korrelationskoeffizienten, die kleiner als 0,2 sind als unbedeutend betrachtet werden, wenden Kunczik und Zipfel (2006: 161f) ein, dass diese Korrelation nicht als unbedeutend gedeutet werden sollen: *„Der Einwand, dass die erhaltenen Koeffizienten zu schwach sind, berücksichtigt jedoch nicht, dass eine im Schnitt recht schwache Beziehung für alle Probanden eines Samples für einige Probanden bzw. Subpopulationen eine durchaus starke Beziehung bedeuten kann. Bei bestimmten Personen scheint ein sich selbst verstärkender Prozess in dem Sinne vorzuliegen, dass der Konsum violenter Medieninhalte die Wahrscheinlichkeit des Auftretens aggressiven Verhaltens, aggressiver Einstellungen und/oder aggressiver Phantasien erhöht. Dadurch steigt die Wahrscheinlichkeit, dass violente Medieninhalte als attraktiv angesehen werden, was wiederum die Zuwendung zu aggressiven Medieninhalten fördert.“*

### **3.5.7. Skript-Theorie**

Dieser Abschnitt basiert auf Ausführungen von Kunczik und Zipfel (2006). Die Skript-Theorie vereint Aspekte der Lerntheorie und des Priming-Ansatzes. Diese Theorie mit Fokus auf langfristige Effekte von beobachtetem Gewaltverhalten wurde in den 80er Jahren von Rowell Huesmann entwickelt. *„Skripts werden als mentale Routinen oder ‚Programme‘ verstanden, die im Gedächtnis gespeichert sind und automatisch herangezogen werden, um das Verhalten zu steuern und Probleme zu lösen. Skripts enthalten Informationen über typische Ereignisabläufe, Verhaltensweisen von Personen und Ergebnisse von Handlungen.“* (Kunczik und Zipfel 2006: 179) Gemäss dieser Theorie entwickeln Kinder, die häufig Gewalt beobachten, Skripts, welche aggressives Verhalten als adäquates Mittel zur Problemlösung vorsehen. Die Entwicklung und Anwendung von Skripten verläuft über vier Schlüsselprozesse:

- *Aufmerksamkeit gegenüber Schlüsselreizen und ihre Bewertung:* Ob und wie eine Reizquelle wahrgenommen wird, hängt sehr stark von der momentanen Stimmung, der Persönlichkeit und früheren Erfahrungen des Individuums ab. Zudem muss den Schlüsselreizen genügend Aufmerksamkeit geschenkt und diese als positiv bewertet werden. Wird beispielsweise einer beobachteten Gewalthaltung genügend Aufmerksamkeit geschenkt und diese als positiv bewertet, so wird diese Handlung als Skript abgespeichert.

- *Aktivierung und Wiederauffinden von Skripts und Schemata*: auch dieser Prozess kann je nach Persönlichkeits- und Situationstyp unterschiedlich ausfallen. Beispielsweise greifen Individuen, welche sich in einem gereizten Stimmungszustand befinden, eher auf aggressive Skripts zurück als Personen, welche dieselbe Situation in einem gelassenen Gemütszustand erleben.
- *Bewertung der Skripts*: um das aktivierte Skript zu evaluieren, wägt das Individuum die Folgen der intendierten Handlung mit den normativen Überzeugungen ab. Auch dieser Prozess verläuft je nach Kontext- und Persönlichkeitsfaktoren des Individuums unterschiedlich. Wenn das Skript der Erreichung des Ziels dient und keine Bestrafung durch das Umfeld oder schlechtes Gewissen erwartet wird, wird die Handlung ausgeführt.
- *Interpretation der Umweltreaktionen*: die Verfestigung der ausgeführten Handlung hängt davon ab, wie das Individuum die Reaktionen des Umfelds auf diese Handlung wahrnimmt. Je nachdem wie die Reaktion gedeutet wird, wird das Skript weiterhin als Problemlösungsstrategie beibehalten oder aber verworfen, da die Sanktionen des Umfelds als negative Konsequenz der Handlung in die Bewertung des Skripts einfließen.

Zur empirischen Nachweisung der Skript-Theorie bemerken Kunczik und Zipfel (2006: 183): *„Ihre Annahmen haben zwar in verschiedenen Studien empirische Bestätigung erfahren, aber ähnlich wie für Priming gilt auch für diesen Ansatz, dass die Annahmen über die sich im Gehirn des Rezipienten im Detail abspielenden Prozesse letztlich auf empirisch nicht nachgewiesenen (und wahrscheinlich auch kaum nachweisbaren) Vermutungen basieren.“*

### **3.5.8. General aggression model**

*„The General Aggression Model (GAM) integrates existing theory and data concerning the learning, development, instigation, and expression of human aggression (...) It does so by noting that the enactment of aggression is based largely on knowledge structures, such as scripts or schemas, created by social learning processes.“* (Anderson et al. 2004: 202)

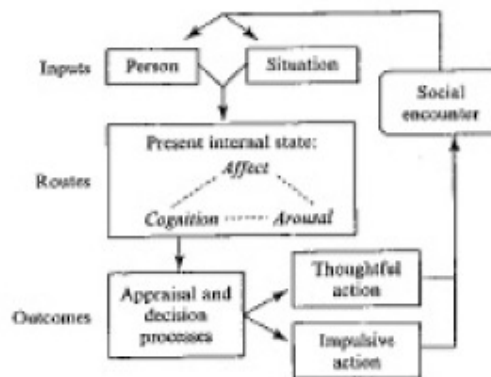
Das General Aggression Model (GAM) wurde im Jahr 2001 von Craig A. Anderson entwickelt. Dieses Modell verbindet die Hauptannahmen von vier in diesem Abschnitt besprochenen theoretischen Ansätzen (Lerntheorie, Priming, Skript-Theorie und Excitation-Transfer). Die Vertreter des GAM betonen die langfristigen Effekte, welche anhand ihres Modells festgestellt werden können. So werden beispielsweise bei häufigem Medienkonsum aggressive Skripts angelegt, verfestigt, positiv bewertet und im Verhaltensrepertoire abgespeichert. Dabei werden die Wissensstrukturen (Überzeugungen und Einstellungen, Wahrnehmungsschemata, Erwartungsschemata, Verhaltensskripte) einer Person langfristig modifiziert, was zu einer Verfestigung der aggressiven Persönlichkeit führen kann.

Das GAM umfasst drei Hauptkomponenten:

- *Input Variablen:* Diese Variablen beinhalten die Persönlichkeit, den momentanen Zustand einer Person, ihre Einstellungen und Überzeugungen, das Geschlecht und gespeicherte Skripts. Ebenfalls zu den Input Variablen gehören Situationsvariablen wie Belohnung, Provokation oder Frustration. *„Diese Variablen wirken sich auf den inneren Zustand eines Individuums aus und beeinflussen damit Situationsbewertungen und Verhaltensweisen.“* (Kunczik und Zipfel, 2006: 183)
- *Wirkungspfade:* Die erwähnten Input-Variablen haben Einfluss auf die Kognitionen einer Person. So wird durch wiederholte Aktivierung von Skripts deren Aktivierungsschwelle herabgesetzt und dadurch die Skripts leichter abrufbar gemacht. Die Input-Variablen beeinflussen auch die Affekte einer Person. So kann eine Person durch die Input-Variablen beispielsweise feindselig gestimmt werden oder stark erregt werden.
- *Folgen:* Die Folgen dieser internen Wirkungspfade beinhalten die Bewertung der Situation. Diese Bewertung erfolgt zunächst automatisch und wird bei genügend Zeit und Ressourcen weiter geprüft. Aus diesen Bewertungen erfolgen dann entweder impulsive oder überlegte Handlungen. Die Reaktionen des Umfelds werden dann in die weitere Bewertung des Skripts aufgenommen und in zukünftigen Situationen in die Überlegungen integriert.

(Kunczik und Zipfel 2006).

Grafik 2 veranschaulicht den von Anderson et al. (2004) postulierten mehrstufigen Prozess des General Aggression Modells, in welchem Persönlichkeits- und Situationsvariablen das Verhalten einer Person steuern können, indem sie den inneren Zustand einer Person, also ihre Kognition, ihren Affekt und ihre Erregung beeinflussen.



Grafik 2: Das General Aggression Model. Quelle: Anderson et al. (2004: 202)

Gewaltmedien können aggressives Verhalten insofern beeinflussen, als dass aggressive Gedanken und Skripts geprimet werden und diese die Affekte und die Wahrnehmung einer Person verändern und in der Person feindselige Erwartungen und Attributionen hervorrufen. Der interne Zustand einer Person beeinflusst also auch, wie eine Person eine Situation interpretiert und sich verhält. Das Verhalten der Person wird dann anhand der Reaktionen des Umfelds evaluiert und fließt in zukünftigen Situationen als Input Variable in den Prozess der Verhaltensmodifikation ein.

In Bezug auf die Langzeitwirkungen von violenten Medieninhalten führen Anderson et al. (2004) auf, dass sich aggressive Wahrnehmung, Interpretation, Beurteilung und Handlungsschemata über die Zeit durch die Beobachtung und Interaktion mit Anderen entwickeln und verändern kann: *„Long term effects of media violence involve learning processes, such as learning how to perceive, interpret, judge and respond to events in the physical and social environment.“* (Anderson et al. 2004: 203) So stellt laut Anderson et al. jede Gewaltbeobachtung einen weiteren Durchlauf des GAM dar, wodurch sich aggressive Wissensstrukturen einer Person verfestigen können, was über lange Zeit zu einer aggressiven Persönlichkeit mit aggressiven Einstellungen, Wahrnehmungen, Erwartungen, und Verhaltensweisen führt.

Laut Kunczik & Zipfel (2006: 187) „*erbringt das Modell [jedoch] keinen wesentlichen Erkenntnisfortschritt gegenüber der Lerntheorie*“

### **3.6. Diskussion**

Huesmann et al. (2003) führen auf, dass heutzutage angenommen wird, dass Langzeiteffekte hauptsächlich durch andauerndes Beobachtungslernen von aggressiven Kognitionen, also Schemata, Glauben und Tendenzen herführt. Kurzzeiteffekte hingegen werden auf den Effekt des Priming, Excitation-Transfer oder der Imitation zurückgeführt

In Kapitel 4.4 wird aufgezeigt werden, dass die Akteure von Mediengewalt ihr Verhalten häufig durch äussere Umstände rechtfertigen, also moral disengagement anwenden. Diese Akteure dienen daher laut der Skript-Theorie als interessante und erfolgreiche Lernmodelle, um moral disengagement zu lehren. Die Skript-Theorie, die besagt, dass Skripts, welche das Verhalten langfristig verändern, durch Beobachtungslernen aufgebaut werden, wird daher in dieser Arbeit als Wirkungsmodell herangezogen. Es wird also angenommen, dass durch Massenmedien vermittelte moral disengagement-Techniken von den Rezipienten als Skripts abgespeichert werden, um in Situationen, welche einen Verstoss gegen die moralischen Standards darstellen, als Erklärungsansätze herangezogen zu werden.

Um den Lernprozess von moral disengagement Techniken von Kindern und Jugendlichen durch Massenmedien aufzuzeigen, werden im folgenden Kapitel die Mediennutzung, sowie der –zugang und die –vorlieben von Jugendlichen dokumentiert. Zudem werden die Eigenschaften, welche Mediengewalt häufig aufweisen, beleuchtet um aufzuzeigen, dass Mediengewalt häufig als gerechtfertigt dargestellt wird.

## **4. Mediennutzung, -Zugang und –Vorlieben Jugendlicher**

In diesem Abschnitt wird das Konsumverhalten Jugendlicher in Bezug auf das Fernsehen/Kino und Computer- und Konsolenspiele besprochen. Von Interesse sind sowohl formelle Angaben wie die mediale Ausstattung von Haushalten und die Konsumdauer der Jugendlichen, als auch inhaltliche Aspekte wie Genrepräferenzen oder Lieblingsfilme der Jugendlichen. Dieses Kapitel soll aufzeigen, dass der Medienkonsum im Leben von Kindern und Jugendlichen eine wichtige Rolle spielt, dass Kinder und Jugendliche Zugang und zum Teil stark ausgeprägte Präferenzen zu gewalthaltigen Medieninhalten haben und dadurch die Annahme gestützt wird, dass gewalthaltige Medieninhalte den Kindern und Jugendlichen als Lernmodell beim Aufbau von Skripts dienen.

Die Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen wird in Kapitel 4.1. besprochen. In Kapitel 4.3 wird eine Studie aus den USA vorgestellt, welche den Konsum Jugendlicher von extrem gewalthaltigen Filmen untersucht. Obwohl diese Studie in den USA durchgeführt wurde, können ihre Ergebnisse auch in die Schweiz übertragen werden, da Schweizer Jugendliche eine sehr starke Präferenz für US-Amerikanische Filmproduktionen aufweisen (siehe Kapitel 4.2). In Kapitel 4.4. wird eine Inhaltsanalyse besprochen, welche aufzeigt, dass Mediengewalt häufig die nötigen Eigenschaften aufweist um von Kindern als Lernmodell herangezogen zu werden.

### **4.1. Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen**

Der Forschungsdienst der schweizerischen Radio- und Fernsehgesellschaft SRG SSR idée suisse (2004) untersuchte die Mediennutzung von Schweizer Kindern im Alter von 7-14 Jahren. Aufgrund dieser Befragungen konnte der Forschungsdienst der SRG SSR (2004) feststellen, dass 96% aller befragten Haushalte über ein Fernsehgerät verfügen. 18% der befragten Kinder verfügen über einen eigenen Fernseher im Schlafzimmer. Die Elterninterviews ergaben, dass 60% der Schweizer Kinder an Wochentagen mindestens fünfzehn Minuten fernsehen. An Wochenenden sinkt die Anzahl auf 55%. In der Deutschschweiz beträgt die durchschnittliche Konsumdauer an Werktagen 1 Stunde und 32 Minuten.

An Wochenenden steigt die Konsumdauer auf 2 Stunden und 30 Minuten pro Tag an. Kutterhoff et al. (2008) untersuchten den Medienumgang von 12-19 Jährigen in Deutschland. Ihre Untersuchungen ergaben, dass Haushalte in Deutschland durchschnittlich über 2,5 Fernsehgeräte verfügen. Gemäss ihrer Studie liegt der Anteil Jugendlicher, welche einen eigenen Fernseher besitzen, bei 61%. 63% der befragten Jugendlichen gaben an, dass sie täglich Fernsehsendungen konsumieren. Weitere 29% schalten das Fernsehgerät nicht täglich, jedoch mehrmals pro Woche ein. Laut Angaben der Befragten sehen die Jugendlichen in Deutschland an einem Werktag 122 Minuten fern.

In Bezug auf Computer- und Konsolenspiele geben Kutterhoff et al. (2008) an, dass 60% der männlichen Jugendlichen über eine Spielkonsole verfügen. Bei Mädchen beträgt dieser Anteil 29%. Während 41% der männlichen Jugendlichen mehrmals pro Woche ihre Spielkonsole nutzen, liegt der Anteil bei weiblichen Jugendlichen bei 11%. Durchschnittlich liegt die Nutzungsdauer für Computer- und Konsolenspiele deutscher Jugendlicher an Werktagen bei 58 Minuten und an Wochenenden bei 74 Minuten.

## **4.2. Filmpräferenzen Schweizer Jugendlicher**

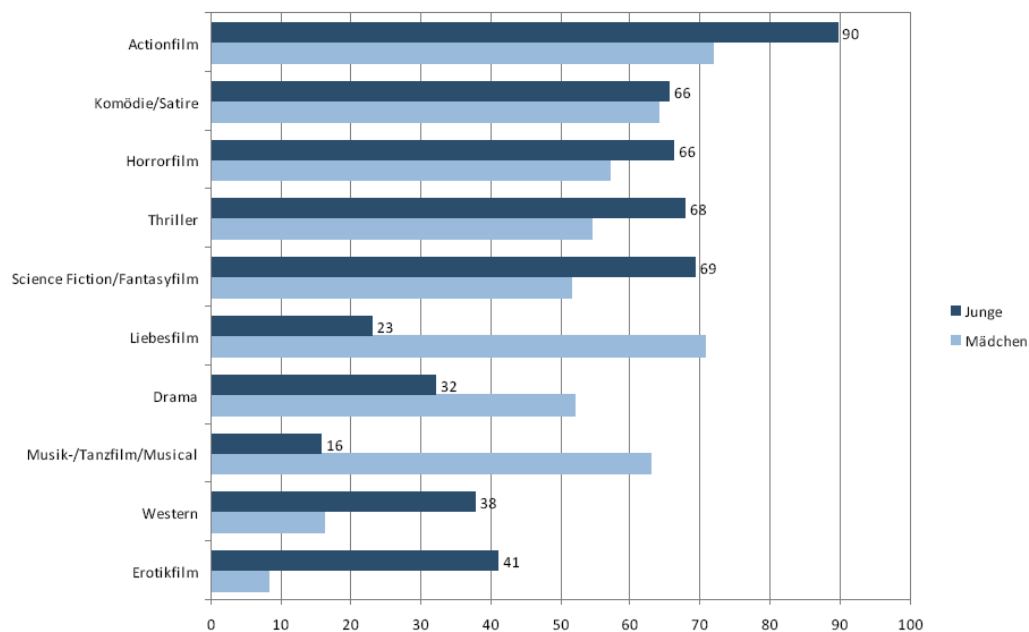
Süss et al. (2008) führten eine Studie mit Schweizer Kindern und Jugendlichen im Alter zwischen 12 bis 19 Jahren aus der Romandie, der Deutschschweiz und dem Tessin durch. Ziel der Studie war es, den Filmkonsum von Schweizer Jugendlichen zu untersuchen. Hierzu wurden insgesamt 1010 Schülerinnen und Schüler aus 45 Schulklassen anhand eines schriftlichen Fragebogens befragt.

Die befragten Jugendlichen gaben an, dass sie pro Woche durchschnittlich 3.5 Filme in ihrer gesamten Länge konsumieren und etwa drei Filme teilweise anschauen, wobei sich jüngere Studienteilnehmer und Teilnehmerinnen häufiger Filme anschauen als Ältere.



In Bezug auf die Herkunftsländer der Filme, welche die Schweizer Kinder und Jugendlichen am liebsten konsumieren, konnten Süss et al. feststellen, dass „(...) *Filme aus Nordamerika am häufigsten rezipiert [werden]. 88 Prozent der Jugendlichen schauen oft oder sehr oft Filme aus diesem Land.*“ (Süss et al., 2008: 41) Diese Häufigkeit zeigt sich auch in Bezug auf die Lieblingsfilme: neun der zehn am häufigsten genannten Lieblingsfilme wurden in den USA produziert.

In Bezug auf die beliebtesten Filmgenres konnten Süss et al. feststellen, dass der Actionfilm von den meisten Jugendlichen (insgesamt 80 Prozent) gemocht oder sehr gemocht wird.



Grafik 3: Genrepräferenzen Schweizer Jugendlicher (Süss et al. 2008: 45)

Wie in Grafik 3 ersichtlich ist, variieren die beliebtesten Filmgenres sehr stark in Bezug auf das Geschlecht der Jugendlichen. Während bei Jungen ganz klar Actionfilme, Komödien, Horrorfilme, Thriller und Science Fiction die beliebtesten Genres darstellen, sind bei Mädchen auch Liebesfilme, Dramen oder Tanzfilme sehr beliebt die Präferenzen allgemein sehr breit gefächert.

### 4.3. Konsum von extrem gewalthaltigen Filmen

Worth et al. (2008) untersuchten in ihrer Studie, wie gross der Anteil der US Jugendlichen im Alter zwischen 10-14 Jahren ist, welche die vierzig gewalthaltigsten Kinofilme gesehen haben. Die vierzig gewalthaltigsten Kinofilme bestimmten sie, indem sie zuerst alle Filme auswählten, die in den Jahren 1998-2002 ausgestrahlt wurden und mindestens 15 Millionen US Dollar Gewinn erbracht hatten. Aus diesen Filmen wurden diejenigen ausgewählt, die von der Motion Picture Association of America mit einem „R“ gekennzeichnet wurden. Die Bezeichnung „R“ bedeutet Folgendes: *„An R-rated motion picture, in the view of the Rating Board, contains some adult material. An R-rated motion picture may include adult themes, adult activity, hard language, intense or persistent violence, sexually-oriented nudity, drug abuse or other elements, so that parents are counseled to take this rating very seriously. Children under 17 are not allowed to attend R-rated motion pictures unaccompanied by a parent or adult guardian. Parents are strongly urged to find out more about R-rated motion pictures in determining their suitability for their children. Generally, it is not appropriate for parents to bring their young children with them to R-rated motion pictures.“* ([www.mpa.org/filmrat\\_ratings.asp](http://www.mpa.org/filmrat_ratings.asp))

Danach wurden die Richtlinien von Grossbritannien berücksichtigt. Es wurden nur Filme in die Studie miteinbezogen, die auch in Grossbritannien erst für Jugendliche ab 18 Jahren zugelassen waren. Zudem führten Worth et al. eine Inhaltsanalyse dieser ausgewählten Filme durch. Es wurden diejenigen Filme untersucht, die mindestens häufig Gewalt zeigten und bei denen die Salienz der Gewalt extrem war. Da alle vierzig Filme, die sowohl in den USA als auch in Grossbritannien nur mit Altersbeschränkung zu sehen waren, häufig und salient Gewalt zeigten, wurden diese vierzig Filme in die Analyse miteinbezogen. In diesen vierzig Filmen waren fünf unterschiedliche Gewaltarten dargestellt: Horror mit Blut, sadistische Gewalt, sexuelle Gewalt, extreme zwischenmenschliche Gewalt und humoristische Gewalt.

Die Forscher wählten zufällig Haushalte in den USA aus, in denen Jugendliche im Alter zwischen 10-14 Jahren lebten. Die Jugendlichen wurden per Telefon befragt, ob sie die vierzig ausgewählten Filme bereits gesehen haben oder nicht. Die Resultate dieser Befragung werden in Tabelle 1 angezeigt.

**TABLE 1** Adolescents Who Have Seen Extremely Violent Movies

| Movie Title                                  | Percentage (95% CI) of Adolescent Viewers Aged 10–14 y | Weighted No. (95% CI) of Adolescent Viewers Aged 10–14 y in the US, Millions | Percentage (95% CI) of Adolescent Viewers Aged 10 y | Weighted No. (95% CI) of Adolescent Viewers Aged 10 y in the US, Millions |
|--|--|--|---|---|
| <i>Scary Movie</i>                           | 48.12 (43.41–52.83)                                    | 10.05 (9.06–11.03)   | 26.66 (15.62–37.7)                                  | 1.15 (0.67–1.62)  |
| <i>I Still Know What You Did Last Summer</i> | 44.15 (39.57–48.73)                                    | 9.22 (8.26–10.17)  | 23.32 (14.01–32.63)                                 | 1.00 (0.60–1.40)  |
| <i>Blade</i>                                 | 37.39 (32.94–41.83)                                    | 7.81 (6.88–8.73)   | 23.48 (13.93–33.03)                                 | 1.01 (0.60–1.42)  |
| <i>Bride of Chucky</i>                       | 36.51 (32.03–41.00)                                    | 7.62 (6.69–8.56)   | 22.94 (14.5–31.38)                                  | 0.99 (0.62–1.35)  |
| <i>Hollow Man</i>                            | 32.05 (27.66–36.45)                                    | 6.69 (5.77–7.61)   | 24.03 (14.34–33.72)                                 | 1.03 (0.62–1.45)  |
| <i>Blade II</i>                              | 31.98 (30.64–33.33)                                    | 6.68 (6.40–6.69)   | 23.3 (20.39–26.2)                                   | 1.00 (0.88–1.13)  |
| <i>Scream 3</i>                              | 31.98 (27.75–36.22)                                    | 6.68 (5.79–7.56)   | 23.13 (13.54–32.71)                                 | 0.99 (0.58–1.41)  |
| <i>Training Day</i>                          | 27.28 (23.22–31.33)                                    | 5.70 (4.85–6.54)   | 15.38 (7.29–23.46)                                  | 0.66 (0.31–1.01)  |
| <i>Ghost Ship</i>                            | 26.50 (22.49–30.52)                                    | 5.53 (4.70–6.37)   | 19.00 (10.85–27.16)                                 | 0.82 (0.47–1.17)  |
| <i>Shaft</i>                                 | 23.83 (19.80–27.87)                                    | 4.98 (4.13–5.82)   | 10.77 (4.08–17.46)                                  | 0.46 (0.18–0.75)  |
| <i>Hannibal</i>                              | 22.96 (21.75–24.17)                                    | 4.79 (4.54–5.05)   | 8.10 (6.28–9.92)                                    | 0.35 (0.27–0.43)  |
| <i>House on Haunted Hill</i>                 | 22.20 (18.32–26.09)                                    | 4.63 (3.82–5.45)   | 12.36 (4.36–20.35)                                  | 0.53 (0.19–0.88)  |
| <i>Kiss of the Dragon</i>                    | 21.17 (17.28–25.05)                                    | 4.42 (3.61–5.23)   | 11.28 (4.52–18.05)                                  | 0.49 (0.19–0.78)  |
| <i>All About the Benjamins</i>               | 18.89 (15.12–22.67)                                    | 3.94 (3.16–4.73)   | 15.97 (7.16–24.78)                                  | 0.69 (0.31–1.07)  |
| <i>Halloween H20: 20 Years Later</i>         | 18.29 (14.67–21.92)                                    | 3.82 (3.06–4.58)   | 11.59 (4.76–18.42)                                  | 0.50 (0.20–0.79)  |
| <i>Urban Legend</i>                          | 18.27 (14.86–21.68)                                    | 3.81 (3.10–4.53)   | 6.08 (1.43–10.73)                                   | 0.26 (0.06–0.46)  |
| <i>Exit Wounds</i>                           | 15.11 (11.34–18.88)                                    | 3.15 (2.37–3.94)   | 5.74 (0.40–11.07)                                   | 0.25 (0.02–0.48)  |
| <i>The Players Club</i>                      | 14.34 (10.27–18.41)                                    | 2.99 (2.14–3.84)   | 6.16 (0.43–11.89)                                   | 0.26 (0.02–0.51)  |
| <i>Payback</i>                               | 14.25 (10.44–18.06)                                    | 2.98 (2.18–3.77)   | 9.86 (2.58–17.13)                                   | 0.42 (0.11–0.74)  |
| <i>The Cell</i>                              | 12.83 (9.60–16.06)                                     | 2.68 (2.00–3.35)   | 7.18 (1.43–12.94)                                   | 0.31 (0.06–0.56)  |
| <i>Gangs of New York</i>                     | 12.24 (9.27–15.20)                                     | 2.56 (1.94–3.17)   | 2.93 (0.01–5.84)                                    | 0.13 (0.00–0.25)  |
| <i>End of Days</i>                           | 10.38 (7.24–13.53)                                     | 2.17 (1.51–2.82)   | 1.49 (0.00–4.40)                                    | 0.06 (0.00–0.19)  |
| <i>Stigmata</i>                              | 9.95 (7.27–12.64)                                      | 2.08 (1.52–2.64)   | 2.85 (0.02–5.67)                                    | 0.12 (0.00–0.24)  |
| <i>Fight Club</i>                            | 9.69 (7.29–12.08)                                      | 2.02 (1.52–2.52)   | 0.36 (0.00–1.08)                                    | 0.02 (0.00–0.05)  |
| <i>Soldier</i>                               | 9.33 (6.78–11.88)                                      | 1.95 (1.42–2.48)   | 2.00 (0.00–4.57)                                    | 0.09 (0.00–0.20)  |
| <i>The General's Daughter</i>                | 8.68 (6.10–11.25)                                      | 1.81 (1.27–2.35)   | 4.08 (0.00–8.26)                                    | 0.18 (0.00–0.36)  |
| <i>John Carpenter's Vampires</i>             | 8.26 (5.67–10.86)                                      | 1.72 (1.18–2.27)   | 3.83 (0.63–7.03)                                    | 0.16 (0.03–0.30)  |
| <i>The Art of War</i>                        | 8.06 (5.63–10.48)                                      | 1.68 (1.18–2.19)   | 1.96 (0.00–4.25)                                    | 0.08 (0.00–0.18)  |
| <i>Species II</i>                            | 6.98 (4.60–9.37)                                       | 1.46 (0.96–1.96)   | 2.83 (0.30–5.36)                                    | 0.12 (0.01–0.23)  |
| <i>From Hell</i>                             | 6.47 (4.22–8.71)                                       | 1.35 (0.88–1.82)   | 3.47 (0.00–7.63)                                    | 0.15 (0.00–0.33)  |
| <i>A Man Apart</i>                           | 5.51 (3.34–7.68)                                       | 1.15 (0.70–1.60)   | 1.41 (0.00–3.38)                                    | 0.06 (0.00–0.15)  |
| <i>Nurse Betty</i>                           | 5.49 (3.19–7.79)                                       | 1.15 (0.67–1.63)   | 1.72 (0.00–4.11)                                    | 0.07 (0.00–0.18)  |
| <i>The Big Hit</i>                           | 4.91 (2.46–7.36)                                       | 1.03 (0.51–1.54)   | 4.47 (0.00–9.11)                                    | 0.19 (0.00–0.39)  |
| <i>8MM</i>                                   | 4.60 (2.44–6.76)                                       | 0.96 (0.51–1.41)   | 2.71 (0.00–5.88)                                    | 0.12 (0.00–0.25)  |
| <i>15 Minutes</i>                            | 4.41 (2.54–6.27)                                       | 0.92 (0.53–1.31)   | 6.07 (1.12–11.02)                                   | 0.26 (0.05–0.47)  |
| <i>Snatch</i>                                | 4.33 (1.84–6.83)                                       | 0.90 (0.38–1.43)   | 0.49 (0.00–1.46)                                    | 0.02 (0.00–0.06)  |
| <i>Summer of Sam</i>                         | 3.45 (1.74–5.17)                                       | 0.72 (0.36–1.08)   | 0.72 (0.00–2.13)                                    | 0.03 (0.00–0.09)  |
| <i>Go</i>                                    | 3.39 (1.84–4.94)                                       | 0.71 (0.38–1.03)   | 1.70 (0.00–3.81)                                    | 0.07 (0.00–0.16)  |
| <i>Replacement Killers</i>                   | 2.90 (1.49–4.31)                                       | 0.61 (0.31–0.90)   | 1.01 (0.00–2.43)                                    | 0.04 (0.00–0.10)  |
| <i>The Corruptor</i>                         | 1.93 (0.59–3.28)                                       | 0.40 (0.12–0.68)   | 2.82 (0.00–6.25)                                    | 0.12 (0.00–0.27)  |

Tabelle 1: Auflistung der vierzig gewalthaltigsten Filmproduktionen (Worth et al. 2008: 309)

In Tabelle 1 ist ersichtlich, dass der Film „Scary Movie“ von beinahe der Hälfte der befragten Jugendlichen gesehen wurde. Keiner der vierzig ausgewählten Filme wurde von niemandem der befragten Jugendlichen gesehen. Bei obenstehender Tabelle sollte berücksichtigt werden, dass es sich um die gewalthaltigsten Filme handelt, die in den USA ausgestrahlt wurden. Die Zahlen deuten darauf hin, dass Jugendliche, trotz angegebener Altersbeschränkung, häufig auch sehr gewalthaltige Filme konsumieren. (ganzer Abschnitt Worth et al. 2008) Die Art der Gewaltdarstellung in Medien wird im folgenden Kapitel besprochen.

#### 4.4. Inhaltsanalyse

Die Autoren der National Television Violence Study (NTVS) untersuchten während drei Jahren verschiedene Fernsehprogramme in den USA auf ihren Gewaltgehalt und die Darstellung der Gewalt.

Die Autoren der NTVS (1998) erwarteten, dass Mediengewalt die Einstellungen und Verhaltensweisen der Konsumenten beeinflusst. Ob beobachtete Mediengewalt von den Konsumenten als Lernmodell herbeigezogen werden kann, hängt in grossem Masse von der Darstellung der Gewaltszenen ab:

*“If the consequences of violence are demonstrated, if violence is shown to be regretted or punished, if its perpetrators are not glamorized, if the act or violence is not seen as justifiable, if in general violence is shown in a negative light, then the portrayal of violence may not create undesirable consequences. But, if violence is glamorized, sanitized or made to seem routine, then the message is communicated that it is acceptable, perhaps even desirable.”* (NTVS, 1998: 2)

Um die Darstellung von Mediengewalt zu untersuchen, wurden während drei Jahren in den USA insgesamt etwa 10'000 TV Programme aufgezeichnet und analysiert. Pro Jahr wurden etwa 2700 Stunden ausgewertet. Die Forscher der NTVS stellten fest, dass 61% aller ausgestrahlten Programme gewalthaltige Szenen beinhalten.

Die Autoren bestimmten verschiedene Kontextfaktoren, welche die Wirkung der Gewaltszenen auf die Konsumenten beeinflussen (siehe Tabelle 2).

| Kontextfaktoren                        | Art der Wirkung   |       |                    |
|--|-------------------|-------|--------------------|
|  | Lernen von Gewalt | Angst | Desensibilisierung |
| Attraktiver Täter                      | △                 |       |                    |
| Attraktives Opfer                      |                   | △     |                    |
| Gerechtfertigte Gewalt                 | △                 |       |                    |
| Ungerechtfertigte Gewalt               | ▼                 | △     |                    |
| Präsenz von Waffen                     | △                 |       |                    |
| Extensive und explizit gezeigte Gewalt | △                 | △     | △                  |
| Realistische Gewalt                    | △                 | △     |                    |
| Belohnungen                            | △                 | △     |                    |
| Bestrafungen                           | ▼                 | ▼     |                    |
| Hinweise auf Schmerz/ Verletzungen     | ▼                 |       |                    |
| Humor                                  | △                 |       | △                  |

△ = vermutliche Verstärkung der Wirkung

▼ = vermutliche Verringerung der Wirkung

Tabelle 2: Von der NTVS angenommene Wirkungsweisen der unterschiedlichen Kontextfaktoren (Kunczik & Zipfel 2006: 49)

In Tabelle 2 ist ersichtlich, dass sich die verschiedenen Kontextfaktoren je nach erwarteter Wirkungsweise unterschiedlich auf die Einstellung oder das Verhalten des Konsumenten auswirken. Da im Rahmen dieser Arbeit die Wirkungsweise des Modellernens von grosser Wichtigkeit ist, wird nur auf diejenigen Faktoren genauer eingegangen, welche das Erlernen von rechtfertigenden Skripts im Sinne der moralischen Loslösung in positiver oder negativer Weise beeinflussen. Die untenstehenden Ausführungen basieren auf dem Studienbericht der NTVS (1998).

#### 4.4.1. Eigenschaften des Täters

Laut Forscher der NTVS ist der typische Täter im Fernsehen von menschlicher Gestalt (70%), zwischen 21 bis 64 Jahre alt (72%), von weisser Hautfarbe (72%) und männlichen Geschlechts (73%). „Böse“ Charakter wenden häufiger Gewalt an als „die guten“. Jedoch wurde in 40% der Gewaltszenen die Gewalt von einer „guten Person“ ausgeübt, was den Lerneffekt von Gewalthandlungen durch starke Identifikation mit den Tätern stark erhöht.

Die wahrgenommene Bedeutung einer Gewaltanhandlung ist sehr stark mit den Eigenschaften des die Gewalt anwendenden Täters verknüpft. Die Autoren der NTVS postulieren, dass eine Gewalttat, verübt durch einen attraktiven Täter, den Konsumenten eher als Lernmodell dient als eine Gewalttat, die von einem unscheinbaren oder unattraktiven Täter begangen wird. Die Attraktivität des Täters beinhaltet nicht nur die äussere Erscheinung, sondern auch die Charaktereigenschaften, welche den Tätern zugeschrieben werden. So dienen „gute“, prosozial agierende Charaktere eher als Rollenmodell als „die Bösen“, welche sich während des gesamten Films aggressiv und egoistisch verhalten.

#### **4.4.2. Eigenschaften des Opfers**

Die Ergebnisse der NTVS deuten darauf hin, dass das typische Opferprofil demjenigen des typischen Täters sehr stark gleicht. So sind 71% der Opfer männliche Personen. 72% aller dargestellten Gewaltopfer sind weisser Hautfarbe. 68% der Gewaltopfer sind erwachsene Personen. Der Anteil von Teenagern, die Opfer einer Gewalttat werden, liegt bei 7% aller Gewaltakte. Der niedrige Anteil von jungen Gewaltopfern führt dazu, dass sich Kinder und Jugendliche weniger mit den Opfern identifizieren und für diese wenig Empathie empfinden.

#### **4.4.3. Gründe für Gewaltanwendung**

Die Forscher der NTVS Studie konnten drei Hauptmotive ausmachen, aufgrund welcher am häufigsten Gewalt angewandt wurde: Erreichung eines persönlichen Gewinns (beispielsweise Geld, Macht oder Ansehen) war in 28% aller analysierten Fälle das Motiv für die Gewalthandlung. Ebenfalls 28% der beobachteten Gewaltanwendungen wurden aufgrund der Selbstverteidigung oder Verteidigung eines geliebten Menschen begangen. In 24% aller Gewaltszenen wurde die Gewalt durch Wut ausgelöst.

Die Motive des Täters für seine Gewalttat beeinflusst sehr stark, wie die Tat von den TV-Konsumenten wahrgenommen wird. Wenn der TV-Charakter Gewalt anwendet, um sich selbst oder eine ihm nahe stehende Person zu verteidigen, erscheint die Gewaltanwendung gerechtfertigt und die Zuschauer freuen sich in solchen Fällen, wenn beispielsweise ein Kidnapper getötet wird.

In Abschnitt 5.2 werden einige Studien besprochen, die feststellen konnten, dass die Beobachtung von gerechtfertigter Gewalt im Gegensatz zu ungerechtfertigter Gewalt zu erhöhter Aggression und Akzeptanz von aggressivem Verhalten führt. Die Forscher der NTVS konnten feststellen, dass 28% aller analysierten Gewalthandlungen als moralisch gerechtfertigt dargestellt wurden. In mehr als der Hälfte aller Gewalthandlungen wird Gewalt als erfolgreiches Instrument dargestellt, um erwünschte Ziele zu erreichen oder um den eigenen Emotionen Luft zu machen. Dies erhöht die Wahrscheinlichkeit, dass Gewalt und die moralische Rechtfertigung dieser Handlung als erfolgreiches Skript in das Handlungsrepertoire aufgenommen wird.

#### **4.4.4. Realitätsgrad der Gewaltdarstellung**

Eine realistische Darstellung von Gewaltakten im Fernsehen führt dazu, dass beim Zuschauer Angst davor erzeugt wird, selbst einer Gewalttat zum Opfer zu fallen. Die von den Forschern der NTVS analysierten Gewaltszenen wurden den Programmtypen wirkliche Realität, realistische Nachspielung, Fiktion oder Fantasie zugeordnet. Die Analysen ergaben, dass die meisten gewalthaltigen Fernsehprogramme den Kategorien Fantasie (45%) oder Fiktion (47%) zugeteilt werden konnten. So wird nur sehr selten Gewalt gezeigt, die sich in der Realität abgespielt hat. Jedoch werden die meisten Gewalthandlungen so dargestellt, dass sie auch im wirklichen Leben stattfinden könnten. Die Autoren der NTVS führen auf, dass realistische Gewaltdarstellungen allgemein stärker als Modelle herangezogen werden als unrealistische, fiktionale Darstellungen. Hierbei gilt es zu beachten, dass die Wahrnehmung je nach persönlichen Faktoren des Zuschauers variieren kann. So wird aufgeführt, dass Gewaltszenen, welche erwachsenen Zuschauern unrealistisch erscheinen, von Kindern als realistisch wahrgenommen und als Lernmodell herangezogen werden können.

#### **4.4.5. Belohnung und Bestrafung**

Bandura (1965) konnte feststellen, dass belohntes aggressives Verhalten eher als Lernmodell herangezogen wurde, als bestrafte Aggressivität. Auch die Autoren der NTVS nehmen an, dass Gewalt, die belohnt oder nicht bestraft wird, das Lernen von Gewalt oder gewalthaltigen Einstellungen fördert, während die Bestrafung von Gewalt zu einer Minimierung des Gewaltlernens führt. 71% aller analysierten Gewalthandlungen werden laut Autoren der NTVS nicht unmittelbar bestraft. In nur 20% aller Gewaltfälle werden die Täter sofort für ihre Tat bestraft, wohingegen 17% der Gewalthandlungen (entweder durch Eigenlob oder das Lob Anderer) unmittelbar nach der Tat belohnt werden. Zudem ist bemerkenswert, dass nur 18% der guten Charaktere bestraft werden, wenn sie Gewalt anwenden. Somit werden die Personen, mit denen sich Kinder und Jugendliche am stärksten identifizieren, sehr selten bestraft und zeigen auch nur selten Gewissensbisse nach einer Gewalttat, was das Lernen von Aggression und aggressiven Einstellungen sehr stark fördert.

#### **4.4.6. Hinweise auf Schmerzen und Verletzungen**

Die Darstellung der Schmerzen und Verletzungen der Gewaltopfer führt zu einer Verminderung des Lernens von aggressiven Einstellungen und Verhaltensweisen, da bei den Zuschauern Sympathie für das Opfer erzeugt wird.

Die Analysen der NTVS haben ergeben, dass in 33% aller Gewalthandlungen die Verletzungen der Opfer komplett ausgeblendet werden. In 10% aller Fälle wird das Opfer nicht gezeigt, wodurch insgesamt über 40% der Gewalthandlungen ohne dargestellten Schmerz gezeigt werden. Vor allem in Unterhaltungssendungen für Kinder werden Schmerzen und Verletzungen sehr unrealistisch und schwach dargestellt.



#### **4.4.7. High risk Szenen**

Aufgrund der in diesem Kapitel besprochenen Faktoren, welche das Modelllernen und die Angsterzeugung fördern, konstruierten die Forscher der NTVS einen high risk Filter. Anhand dieses Filters ist es möglich, Filmszenen auszumachen, welche das Lernen von Gewalt oder die Angsterzeugung sehr stark positiv beeinflussen. So wurden Filmszenen, die eine aggressive Tat zeigten, die im wirklichen Leben eine Verletzung zur Folge hätte und die nicht im Rahmen eines Gewaltpräventionsfilmes gezeigt wurde anhand von fünf Kriterien analysiert. Wenn eine Gewaltszene alle fünf Kriterien erfüllte, wurde sie von den Forschern als high risk Szene eingestuft.

Aufgrund entwicklungspsychologischer Erkenntnisse erstellten die Forscher der NTVS zwei unterschiedliche high risk Filter. Kinder unter sieben Jahren können realistische Gewaltdarstellungen nicht von unrealistischen unterscheiden. So nutzen Kinder unter sieben Jahren Gewalt in Fantasiefilmen oder gar in Trickfilmen ebenfalls als Lernmodell, da die Darstellung für sie realistischer erscheint als für ältere Kinder. Zudem können Kinder unter sieben Jahren die Verbindung zwischen aggressivem Verhalten und der Bestrafung dieses Verhaltens nur dann aufbauen, wenn die Bestrafung des Verhaltens unmittelbar nach dem Verhalten gezeigt wird. Wenn zu viel Zeit zwischen der Bestrafung und dem aggressiven Verhalten des Täters liegt, können junge Kinder die Bestrafung nicht mehr der aggressiven Tat zuschreiben. Aus diesen Gründen haben die Autoren unterschiedliche Filterkriterien für high risk Szenen erstellt. High risk Szenen für Kinder unter sieben Jahren erfüllen folgende Kriterien:

- Der Täter muss attraktiv sein
- Die Tat muss gerechtfertigt sein
- Die Tat wird nicht unmittelbar danach bestraft
- Es werden nur minimale Verletzungen des Opfers dargestellt
- Die Tat wirkt realistisch

Für Kinder über sieben Jahren wurden die Filterkriterien insofern angepasst, als dass die Tat während des ganzen Films nicht bestraft werden darf und dass nur Filmszenen als realistisch gelten, die sich auch im wirklichen Leben zutragen könnten. Fantasie- und Comicszenen wurden in dieser Altersgruppe nicht miteinbezogen.

Die Analyse gewalthaltiger Filmszenen anhand der high risk Filter ergaben, dass während einer Woche über 700 Gewaltszenen ausgestrahlt werden, welche für Kindern unter sieben Jahren in die Kategorie „high risk“ gehören. Für Kinder über sieben Jahren beträgt diese Anzahl pro Woche 400 Szenen. Diese Zahl mag auf den ersten Blick relativ klein erscheinen. Es gilt zu beachten, dass nur die Gewaltszenen als high risk Szenen gekennzeichnet wurden, die alle fünf Filterkriterien erfüllten. Jedoch können auch schon solche Gewaltdarstellungen als Lernmodelle wirken, die nicht alle fünf Kriterien gleichzeitig erfüllen. Zudem ist bemerkenswert, dass die meisten high risk Szenen für Kinder unter sieben Jahren in Kinderprogrammen zwischen sechs und neun Uhr Vormittags ausgestrahlt werden. Diese Ergebnisse lassen darauf schließen, dass ein Vorschulkind, wenn es pro Tag etwa zwei Stunden fernsieht, mindestens zehn high risk Szenen beobachtet. Eine solch häufige Aussetzung ist gerade für junge Kinder problematisch, da sie in dieser Zeit ihre Skripts aufbauen und sehr stark von Modellen lernen.

*„The study shows conclusively that, across all genres and channels of television, when violence is portrayed, its likely effect is to contribute to the learning of aggression. (...) for children and young adolescents, viewing television increases the risk of learning aggressive attitudes and behaviors (...).“ (NTVS, 1998: 3)*

Diese Studie konnte zeigen, dass Gewaltdarstellungen im Fernsehen oft die Kriterien erfüllen, um den Zuschauern als Modell für aggressives Verhalten zu dienen. Speziell für junge Kinder ist der Anteil von high risk Szenen am höchsten, was den Aufbau von aggressiven und moralisch rechtfertigenden Scripts stark fördert.

(ganzes Kapitel NTVS, 1998)

Um die Wirkungsweise solcher Darstellungen besser beurteilen zu können, wird im folgenden Kapitel eine Übersicht über den aktuellen Forschungsstand zu Mediengewaltwirkung gegeben.

## **5. Medienwirkung – Forschungsübersicht**

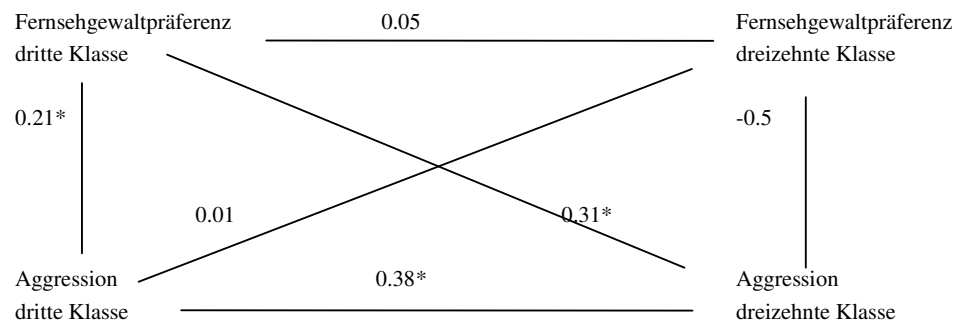
In diesem Abschnitt werden sieben Studien vorgestellt, welche die Wirkung von Mediengewalt untersuchten. Die ersten vier Studien untersuchen den Effekt des Konsums violenter Medien auf aggressives Verhalten. Weiter werden zwei Studien besprochen, welche den Anstieg von moral disengagement und aggressiven Gedanken und Gefühlen durch Mediengewaltkonsum und speziell beobachteter gerechtfertigter Gewalt feststellen konnten. Die letzte Studie, die in diesem Kapitel besprochen wird, widmet sich dem Mediationseffekt von Moral Disengagement auf die Beziehung zwischen Mediengewaltkonsum und aggressiven Verhaltensweisen.

### **5.1. Untersuchung der Wirkung von frühem Mediengewaltkonsum auf spätere Aggression**

Eron et al. (1972) befragten in ihrer Studie 875 acht bis neunjährige Kinder in der dritten Klasse zu ihren Fernsehgewohnheiten und ihrem aggressivem Verhalten. Zehn Jahre später wurden 427 dieser Kinder, welche nun in der dreizehnten Klasse waren, erneut befragt. Eron et al. erwarteten, dass das aggressive Verhalten der Jugendlichen mit ihren Fernsehgewohnheiten als Kinder in positivem Zusammenhang steht und dass die spätere Aggressivität unter anderem durch die frühere Präferenz für gewalthaltige Medieninhalte verursacht wird. Zur Messung der Aggressivität und der Fernsehgewohnheiten wurden in den ersten Interviews die Kinder selbst, deren Peers und ihre Eltern befragt. In der zehn Jahre späteren Nachfolgeerhebung wurden die Jugendlichen selbst und ihre Peers erneut befragt.

Die Analysen ergaben unterschiedliche Resultate für Knaben und Mädchen. In Grafik 4 werden die festgestellten Resultate für Knaben dargestellt. Während bei den Mädchen kein signifikanter Zusammenhang zwischen Fernsehgewaltpräferenz und Aggression (zu beiden Messzeitpunkten) festgestellt werden konnte, zeigte sich bei den Knaben, dass aggressives Verhalten in der dreizehnten Klasse in signifikant positivem Zusammenhang mit aggressivem Verhalten in der dritten Klasse ( $r=0.38$ , sig. 0,01) und Fernsehgewaltpräferenz in der dritten Klasse ( $r=0.31$ , sig. 0.01) steht. Die Korrelationen blieben auch nach der Kontrolle von Drittvariablen zwischen 0.25 und 0.31.

Die Korrelation zwischen Fernsehgewaltpräferenz und späterer Aggression erklärt nur 10% der Varianz von Aggression. Jedoch ist zu bemerken, dass diese 10% Varianzaufklärung im Kontext der vielen Einflussvariablen, welche aggressives Verhalten ebenfalls beeinflussen, jedoch geringere Varianzaufklärungen aufweisen, nicht unbeachtlich ist.



Grafik 4: Korrelationen zwischen Fernsehgewaltpräferenz und Aggression. (Quelle: Eron et al. 1972: 257)

Zur Überprüfung der Kausalität führten Eron et al. eine kreuz-verzögerte-Korrelation durch. Diese Analysen ergaben, dass der stärkste Ursache-Wirkungszusammenhang zwischen Fernsehgewaltpräferenz in der dritten Klasse und Aggression in der dreizehnten Klasse gesehen werden kann. Diese Ergebnisse sprechen für das Erlernen von aggressiven Glaubens-, Denk-, und Verhaltensweisen im Sinne der Lerntheorie. (Ganzer Abschnitt Eron et al. 1972)

Der folgende Abschnitt bezieht sich auf Huesmann et al. (2003). Diese führten im Jahr 1977 mit 557 Erstklässlern aus Chicago und deren Eltern Interviews durch. Zwei Jahre später wurden 505 dieser Schüler, Eltern und Peers erneut interviewt. Im Jahr 1991 wurden 398 der ursprünglich 557 Schüler wiederholt kontaktiert und entweder persönlich oder per Telefon und Fragebogen befragt. Das Durchschnittsalter lag bei der dritten Erhebungswelle bei 22 Jahren.

Erhoben wurden Angaben zu den Fernsehgewaltpräferenzen, Aggressivität und der intellektuellen Leistung der Teilnehmer. Zusätzlich wurden die Teilnehmer zu ihrer Identifikation mit den Fernsehcharakteren und ihrer Wahrnehmung, ob der Fernsehinhalt der Realität entspreche, befragt. Dies, um die Hypothese zu testen, ob der Einfluss von Mediengewalt auf aggressives Verhalten durch Modelllernen entsteht, da eine realistische Darbietung und ähnliche Protagonisten den Effekt des Modelllernens verstärken.

Table 4  
*Correlations Between Childhood TV Violence Measures and Adult Aggression 15 Years Later*

| Child TV measures                                | Adult composite aggression |        | Adult physical aggression |       | Adult indirect aggression |        |
|--|----------------------------|--------|---------------------------|-------|---------------------------|--------|
|  | Men                        | Women  | Men                       | Women | Men                       | Women  |
| TV-violence viewing                              | .21**                      | .19**  | .17*                      | .15*  | .03                       | .20**  |
| Perceived realism of TV violence                 | .22**                      | .25*** | .14†                      | .14†  | .05                       | .28*** |
| Identification with aggressive female characters | .15†                       | .23**  | .05                       | .09   | .01                       | .19*   |
| Identification with aggressive male characters   | .29***                     | .22**  | .14†                      | .12   | .05                       | .22**  |

Note. For men,  $n = 153$ ; for women,  $n = 176$ . Physical aggression is defined in this table as the average of the self- and other-rated severe and mild physical aggression scales, whereas indirect aggression is the average of self- and other-rated indirect aggression scales. Also, all of the correlations with composite aggression remain significant even if the Minnesota Multiphasic Personality Inventory aggressive personality scale is removed from the composite score and only behavioral measures are used.  
†  $p < .10$ . \*  $p < .05$ . \*\*  $p < .01$ . \*\*\*  $p < .001$ .

Tabelle 3: Korrelation zwischen Filmgewaltpräferenz im Kindesalter und Aggression als Erwachsene. (Huesmann et al. 2003: 209)

Die Analysen ergaben, dass die Fernsehgewaltpräferenzen der sechs und neunjährigen Kinder signifikant mit ihrer Aggression im Alter von 22 Jahren korrelieren. Dies gilt sowohl für männliche als auch für weibliche Probanden. Dieser Effekt blieb bestehen, selbst wenn Aggression im Kindesalter, sozioökonomischer Status und intellektuelle Fähigkeiten kontrolliert wurden. Wie in Tabelle 3 ersichtlich ist, beträgt der Korrelationskoeffizient für gemischte Aggression (direkt und indirekt, physisch und verbal) und Fernsehgewaltkonsum bei Männern 0.21 und bei Frauen 0.19. Diese Korrelationen sind auf dem 0.01 Niveau signifikant. Dieser Effekt wurde durch den Glauben, dass Fernsehgewalt realistisch ist und die Identifikation mit den Protagonisten verstärkt, was die Theorie des Modelllernens als Erklärungsansatz für den Aggressionsanstieg empfiehlt.

Analysen in Bezug auf die Wirkungsrichtung ergaben, dass die Wahrscheinlichkeit höher ist, dass der Konsum von Mediengewalt aggressives Verhalten fördert als dass aggressives Verhalten den Konsum von Mediengewalt fördert. Jedoch bemerken Huesmann et al. (2003), dass die Pfadanalysen der ersten zwei Erhebungen darauf hindeuteten, dass aggressives Verhalten im ersten Erhebungsjahr den Mediengewaltkonsum im zweiten Erhebungsjahr positiv beeinflusst. *„These results certainly are consistent with ‚justification theory‘ – that more aggressive children are more likely to watch media violence because it makes their own behavior seem normal. Their subsequent viewing of violence then increases their aggressive scripts, schemas, and beliefs through observational learning and makes subsequent aggression even more likely.“* (Huesmann et al. 2003: 217)

Boxer et al. (2009) bemängeln an den zahlreichen Studien, welche den Zusammenhang zwischen Mediengewaltpräferenz und aggressivem Verhalten untersuchten, dass sie häufig mit Probanden aus der Normalbevölkerung durchgeführt und daher auch nur für Individuen aus dieser Bevölkerungsschicht generalisierbar seien. Zudem verlieren diese Studien laut Boxer et al. durch die geringe Anzahl von berichteter Aggressivität an Aussagekraft. Um diesen Problemen zu begegnen, führten Boxer et al. Interviews mit 390 delinquenten Jugendlichen aus Erziehungsheimen durch. Zusätzlich wurden 430 Jugendliche aus vorstädtischen Gegenden befragt. Die Jugendlichen wurden sowohl zu ihren Fernsehgewohnheiten im Kindesalter als auch zu ihren aggressiven Verhalten befragt. Zusätzlich gaben die Eltern, Lehrer und Heimleiter Informationen zum Sozialverhalten der Teilnehmer. Die Analysen von Boxer et al. ergaben, dass auch bei delinquenten Jugendlichen und Jugendlichen aus vorstädtischen Gegenden die Mediengewaltpräferenz auf dem 0.01 Niveau signifikant mit Gewaltverhalten (0.22) und aggressivem Verhalten (0.21) korreliert. Diese Ergebnisse sind mit Vorsicht zu genießen, da die Mediengewaltpräferenz im Kindesalter retrospektiv erfragt wurde und daher relativ ungenau sein kann. Grundsätzlich kann jedoch gesagt werden, dass die Annahme, dass Mediengewaltpräferenz im Kindesalter mit aggressivem und Gewaltverhalten im Jugendalter in Zusammenhang stehen, auch auf delinquente Jugendliche und Jugendliche aus vorstädtischen Gegenden angewandt werden kann. (ganzer Abschnitt Boxer et al. 2009)

Der folgende Abschnitt basiert auf Ausführungen von Anderson et al. (2010), welche in ihrer Meta-Analyse diverse Studien über den Zusammenhang von Videospielen und aggressivem Verhalten untersuchten. Einerseits, um neu erschienene Längsschnittstudien in die Meta-Analyse zu integrieren, andererseits, um den kulturellen Effekt auf den Zusammenhang von Videospielen und aggressivem Verhalten zu untersuchen. Hierzu analysierten die sie Ergebnisse aus 136 Experimenten, Querschnitts- und Längsschnittstudien mit Angaben von insgesamt 130'296 Probanden.

In Bezug auf die Auswirkung von gewalthaltigen Videospielen auf aggressives Verhalten zeigten die Analysen, dass der Konsum gewalthaltiger Videospiele signifikant mit späterem aggressivem Verhalten korreliert. Dieser Zusammenhang bleibt in Längsschnittstudien bestehen, selbst wenn man Geschlecht und aggressives Verhalten zum Erhebungszeitpunkt 1 kontrolliert: *„Regardless of research design or conservativeness of analysis, exposure to violent video games was significantly related to higher levels of aggressive behavior. For experimental studies,  $r = .210$ . For cross-sectional studies the best raw and best partials analyses yielded average effect sizes of  $r = .262$  and  $.171$ , respectively. For longitudinal studies the best raw and best partials analyses yielded average effect sizes of  $r = .203$  and  $.075$ , respectively. Neither culture nor sex yielded any significant moderator effects.”* (Anderson et al. 2010: 162) Die Resultate der Längsschnittstudien deuten darauf hin, dass der Konsum violenter Videospiele aggressives Verhalten auf Dauer erhöht.

In Bezug auf die Erhöhung aggressiver Kognitionen durch violente Videospiele konnten Anderson et al. zeigen, dass violente Videospiele kurz- und langfristig aggressive Kognitionen erhöhen: *„As with the aggressive behavior results, perhaps the most important finding relative to prior meta-analyses is the significant longitudinal effect of VGV [Video Game Violence] on aggressive cognition. In combination with the experimental and the cross-sectional findings, the data provide strong evidence that playing violent video games is a significant causal risk factor for both short- and long-term increases in aggressive thinking.”* (Anderson et al. 2010: 164)

Prosoziales Verhalten wird laut den Autoren dieser Analyse ebenfalls durch den Konsum violenter Videospiele beeinflusst. So lassen die Ergebnisse der untersuchten Studien darauf schliessen, dass prosoziales Verhalten durch den Konsum violenter Videospiele signifikant verringert wird. Dieser Effekt blieb auch dann bestehen, wenn er nach Geschlecht und prosozialem Verhalten zu Messzeitpunkt 1 kontrolliert wurde.

Die Autoren konnten aufzeigen, dass violente Videospiele einen signifikanten Risikofaktor für langfristig aggressives Verhalten darstellt: *“(...) the newly available longitudinal studies provide further confirmation that playing violent video games is a causal risk factor for long-term harmful outcomes. This is especially clear for aggressive behavior, aggressive cognition, and empathy/desensitization.”* (Anderson et al. 2010: 169) Diese Resultate bestätigen die Wirkungsweise, welche in sozial-kognitiven Theorien postuliert werden, dass aggressive Verhaltens- und Denkweisen erlernt werden: *„(...) social-cognitive models and other theoretical considerations predicted the broad pattern of results quite well. As expected, VGV exposure was positively associated with aggressive behavior, aggressive cognition, and aggressive affect. These effects were statistically reliable in experimental, cross-sectional, and longitudinal studies, even when unusually conservative statistical procedures were used.”* (Anderson et al. 2010: 169)

Aus den drei in diesem Kapitel besprochenen Studien kann der Schluss gezogen werden, dass Mediengewaltkonsum sowohl Aggression als auch aggressive Skripts erhöht. Gemäss der aktuellsten Studie von Anderson et al. (2010) ist die Untersuchung dieses Zusammenhangs anhand eines sozialkognitiven Modells wie der Skript Theorie absolut sinnvoll. Im folgenden Kapitel werden zwei Studien besprochen, welche den Effekt der Gewaltrechtfertigung beschreiben. Dies ist deshalb von Interesse, da im Rahmen der vorliegenden Arbeit postuliert wird, dass nicht nur die aggressive Handlung an sich durch die Medien erlernt werden, sondern dass die Rechtfertigung der Gewalt, also die moralische Loslösung durch Massenmedien vermittelt wird.



## **5.2. Untersuchung des Effekts der Gewaltrechtfertigung in Massenmedien**

Der folgende Abschnitt stützt sich auf Meyer (1972), welcher in seiner Studie den Effekt von gerechtfertigten, beziehungsweise ungerechtfertigten Gewaltdarstellungen auf das aggressive Verhalten der Studienteilnehmer untersuchte. Hierzu bat er 200 männliche College Studenten während fünf Minuten einen Aufsatz über den Nutzen einer College Ausbildung zu schreiben. Danach wurde den Teilnehmern mitgeteilt, ihr Aufsatz würde von einem Mitstudenten beurteilt, welcher ihnen je nach wahrgenommener Qualität des Aufsatzes einen bis zehn Elektroschocks verabreichen würde. In Wirklichkeit erhielten alle Teilnehmer acht Elektroschocks. Danach wurde den Teilnehmern entweder eine Gewaltszene aus einer realen Berichterstattung, eine Gewaltszene aus einem fiktionalen Film oder eine Filmszene ohne Gewaltinhalt gezeigt. Die Kontrollgruppe erhielt keinen Film vorgeführt. Anhand verschiedener Filmkommentare wurde die gesehene Szene entweder als gerechtfertigt oder als ungerechtfertigt dargestellt. Zwei weitere Gruppen sahen die Filmszenen ohne Kommentar, um die wahrgenommene Rechtfertigung der Filmszene zu messen. Anschliessend an die Filmvorführung konnten die Teilnehmer den Aufsatz ihres vermeintlichen Mitstudenten bewerten, indem sie einen bis zehn Elektroschocks von fünf unterschiedlichem Stärkegrad verabreichen konnten. Danach wurden die Teilnehmer zur wahrgenommenen Gewaltrechtfertigung im gesehenen Filmausschnitt und zur wahrgenommenen erhaltenen Schockstärke und Anzahl befragt.

Die Resultate ergaben, dass die Teilnehmer, welche die Gewaltszenen mit den rechtfertigenden Kommentaren gesehen hatten, die beobachtete Gewalt signifikant stärker als gerechtfertigt betrachteten als Teilnehmer, welche die nicht gerechtfertigte Erklärung für die Szene gehört hatten. Jedoch ist darauf hinzuweisen, dass die Frage nach der wahrgenommenen Gewaltrechtfertigung erst am Ende des Experiments gestellt wurde. Die Antwort könnte durch das eigene Verhalten verfälscht worden sein. In Bezug auf die Anzahl verabreichter Elektroschocks ergaben die Analysen, dass die Teilnehmer, welche den fiktionalen Film gesehen hatten, am meisten Elektroschocks verabreichten (7.4), gefolgt von den Teilnehmern, welche gerechtfertigte reale Gewalt (7.36) und gerechtfertigte fiktionale Gewalt (7.16) gesehen hatten.

Diese Teilnehmer unterschieden sich signifikant von den Teilnehmern der anderen Gruppen. In Bezug auf die Schockintensität zeigte sich dasselbe Muster (siehe Tabelle 4).

| MEAN INTENSITY OF SHOCKS RETURNED FOR EACH GROUP |                              |                         |                   |                   |                                |                   |                           |
|--|------------------------------|-------------------------|-------------------|-------------------|--------------------------------|-------------------|---------------------------|
| Fictional violence                               | Justified fictional violence | Justified real violence | Real violence     | Nonviolent film   | Unjustified fictional violence | No film           | Unjustified real violence |
| 3.52 <sub>a</sub>                                | 3.48 <sub>a</sub>            | 3.40 <sub>a</sub>       | 2.72 <sub>b</sub> | 2.64 <sub>b</sub> | 2.36 <sub>b</sub>              | 2.28 <sub>b</sub> | 2.16 <sub>b</sub>         |

Note.—Means having different subscripts are significantly different at the .05 level.

Tabelle 4: Durchschnittliche Intensität der verabreichten Elektroschocks: Meyer (1972: 27)

Die hohen Werte der Teilnehmer, welche die fiktionalen Filmausschnitte ohne Kommentar erhalten hatten, erklärt Meyer dadurch, dass diese Filmszene von den Teilnehmern signifikant stärker als gerechtfertigt angesehen wurde als die reale Gewaltszene ohne Kommentar.

Teilnehmer, welche eine gerechtfertigte Gewaltszene gesehen hatten, verabreichten ihren Mitteilnehmern häufiger stärkere Elektroschocks als sie glaubten, erhalten zu haben. Die Teilnehmer hingegen, welche eine ungerechtfertigte Gewaltszene beobachtet hatten verabreichten ihren Mitstudenten seltener stärkere Elektroschocks. Meyer begründet diese Resultate damit, dass den Teilnehmern in den gerechtfertigten Gewaltszenen vorgeführt wurde, wie abweichende Personen für ihr Verhalten bestraft wurden. Diese Beobachtung könnte die Teilnehmer darin bestärkt haben die Person, welche ihnen Schmerz zugefügt hatte, ebenfalls für ihr Verhalten zu bestrafen.

Diese Studie konnte zeigen, dass die Rechtfertigung von beobachtetem Gewaltverhalten zu stärkerem aggressivem Verhalten führt als ungerechtfertigtes oder unkommentiertes Gewaltverhalten. Keine Aussagen konnten gemacht werden in Bezug auf den Unterschied zwischen realen oder fiktionalen Gewaltszenen, da diese zu ähnlichen Ergebnissen führten.

Im Jahr 1979 führten Berkowitz und Powers mit sechzig männlichen Psychologiestudenten ein Experiment durch, welches den Effekt der Rechtfertigung von gezeigten Gewalttaten auf das aggressive Verhalten der Zuschauer untersuchte. Hierzu wurde den Teilnehmern mitgeteilt, dass sie an einer Lernstudie teilnehmen werden, welche die Lernleistung unter Stress untersuche.

In einem ersten Durchgang wurden jedem Teilnehmer von ihren vermeintlichen Mitteilnehmern, welche jedoch Konföderierte waren, sieben Elektroschocks für falsche Antworten in der Lernaufgabe verabreicht. Im Anschluss an diese Aufgabe wurde den Teilnehmern ein mässig aggressiver Filmausschnitt gezeigt, in welchem ein Mann von einer Gruppe von Motorradfahrern bedroht wurde. Den Teilnehmern wurde vor oder nach dem Anschauen des Films entweder gesagt, dass der einzelne Mann zuvor eine Frau und einen Mann aus der Motorradfahrergruppe angegriffen und verletzt hatte (gerechtfertigte Aggression) oder dass die Motorradgruppe den Mann zufällig als Opfer ausgewählt hat, um ihn aus Vergnügen zu quälen (ungerechtfertigte Aggression). Im dritten Teil des Experiments war der Teilnehmer in der Rolle des Beaufsichtigers, welcher dem Konföderierten für falsche Antworten in der Lernaufgabe unterschiedlich starke Elektroschocks verabreichen konnte. Die Dauer und Intensität der verabreichten Elektroschocks dienten als Mass für aggressives Verhalten. Zum Schluss wurden die Studenten gefragt, wie gerechtfertigt sie die gezeigte Fernsehgewalt einstufen. Die Resultate dieses Experiments sind in Tabelle 5 aufgelistet, wobei tiefe Werte bei „percieved justification“ auf starke Gewaltrechtfertigung hindeuten.

| <b>PERCEIVED JUSTIFICATION OF FILM VIOLENCE AND PUNISHMENT OF PARTNER</b> |                             |              |                                |              |                 |
|---|-----------------------------|--------------|--------------------------------|--------------|-----------------|
|   | <b>Justified aggression</b> |              | <b>Nonjustified aggression</b> |              | <b>No Story</b> |
|   | <b>Before</b>               | <b>After</b> | <b>Before</b>                  | <b>After</b> |                 |
| <b>Perceived justification</b>  | 3.58                        | 2.77         | 7.63                           | 9.50         | 6.87            |
| <b>Average shock intensity</b>  | 6.03                        | 6.91         | 5.26                           | 5.92         | 4.55            |
| <b>Average shock duration</b>   | 1.26                        | 1.50         | 0.98                           | 1.38         | 0.63            |

Tabelle 5: Wahrgenommene Gewaltrechtfertigung und Bestrafung des Partners (Berkowitz & Powers, 1979: 76)

In dieser Tabelle ist ersichtlich, dass das gezeigte aggressive Verhalten der Motorradfahrer (ausser bei der No Story Gruppe und der Nonjustified aggression before Gruppe) je nach Hintergrundinformation signifikant variiert, was auf eine Beeinflussung der Wahrnehmung der Teilnehmer durch die Hintergrundinformation hindeutet. Was die verabreichte Schockintensität betrifft, so stellten Berkowitz und Powers signifikante Unterschiede in Bezug auf die Gewaltrechtfertigung fest. So gaben Personen, welche gerechtfertigte Aggression beobachteten, ihren Partnern signifikant stärkere Elektroschocks als Personen, welche die ungerechtfertigte Aggression vorgeführt bekamen.

Bei den Ergebnissen dieser Studie gilt jedoch zu beachten, dass die Teilnehmer aus der Kontrollgruppe in Bezug auf die Rechtfertigung der Gewalt zwar zwischen den Teilnehmern der gerechtfertigten und der ungerechtfertigten Gruppe lagen, die Intensität und Dauer der verabreichten Elektroschocks jedoch in der Kontrollgruppe am tiefsten waren. Die Autoren führen diese Ergebnisse auf den Umstand zurück, dass die Teilnehmer aus der Kontrollgruppe unsicher waren betreffend der Rechtfertigung der gezeigten Gewalt. Diese Unsicherheit wurde - anders als in den anderen beiden Gruppen - nicht aufgelöst, wodurch die Teilnehmer aus der Kontrollgruppe zurückhaltend waren und kürzere und schwächere Schocks verabreichten. Grundsätzlich kann aus dieser Studie jedoch die im Zusammenhang mit der vorliegenden Arbeit wichtige Tatsache entnommen werden, dass die wahrgenommene Gewaltrechtfertigung zu signifikant stärkeren und auch längeren Elektroschocks geführt hat als in der Kontroll- und der ungerechtfertigten Gruppe. (ganzer Abschnitt Berkowitz und Powers, 1979).

Das folgende Kapitel untersucht die Entstehung von aggressiven Gedanken durch gewalthaltige Videospiele. Es werden also die Prozesse untersucht, welche bei den Rezipienten durch den Konsum von Mediengewalt ausgelöst werden.

### **5.3. Untersuchung der Entstehung aggressiver Gedanken durch gewalthaltige Videospiele**

Anderson et al. (2004) führten ein Experiment zur Untersuchung des Effekts von gewalthaltigen Videospielen auf aggressive Gedanken, Erregung und aggressive Gefühle durch. Hierzu wurden 61 Studenten 69 Studentinnen gebeten, eines von zehn Videospielen zu spielen. Fünf der zehn Videospiele waren gewalthaltig, während fünf weitere keine Gewalt enthielten. Nach dem Videospiel wurde den Teilnehmern die Aufgabe aufgetragen, unvollständige Wörter zu vervollständigen. Bei diesen unvollständigen Wörtern waren mehrere Lösungen möglich. Beispielsweise musste das Wort „explo\_e“ vervollständigt werden. So konnten die Teilnehmer entweder das Wort „explore“ oder „explode“ angeben. Das Maß für aggressive Gedanken wurde anhand der Anzahl angegebener aggressiver Worte errechnet. Zudem wurden Blutdruck und Herzfrequenz der Teilnehmer vor, während und nach dem Spielen der Videospiele gemessen.

Die Analysen ergaben, dass diejenigen Probanden, welche gewalthaltige Videospiele gespielt hatten, signifikant mehr aggressive Wörter bildeten als Probanden, welche Videospiele ohne Gewalt konsumiert hatten. Dieser Effekt blieb auch nach der Kontrolle von Spielschwierigkeit, Frustration, Vergnügen und Spannung signifikant. Anderson et al. sehen diesen Befund als Indiz für die Aktivierung aggressiver Gedanken durch gewalthaltige Videospiele. *„These results strongly support the hypothesis that violent content in video games causes increases in the accessibility of aggressive thoughts, independent of arousal and affective influences.”* (Anderson et al. 2004: 214) Diese Studie legt die Annahme nahe, dass gewalthaltige Medieninhalte aggressive Gedanken und Skripts aktivieren. Wie sich solche aggressiven Gedanken auf das Verhalten auswirken, wird in den folgenden zwei Studien besprochen.

#### **5.4. Untersuchung des Mediationseffekts von aggressiven Gedanken und moral disengagement auf den Zusammenhang zwischen Mediengewaltexposition und aggressiven Verhaltensweisen**

Anderson et al. (2004) untersuchten die Entstehung von aggressiven Kognitionen und aggressiven Verhaltensweisen durch den Konsum violenter Videospiele. Zudem wollten sie untersuchen, ob der Zusammenhang zwischen dem Konsum violenter Videospiele und aggressiven Verhaltens durch die Entstehung von aggressiven Gedankensmustern herbeigeführt wird. Hierzu befragten sie 317 Studenten und 489 Studentinnen zu ihrer Mediengewaltexposition, ihren Persönlichkeitseigenschaften, ihren Einstellungen gegenüber Gewalt und ihrem aggressiven Verhalten. Die Analysen ergaben, dass der stärkste Zusammenhang zwischen Mediengewaltexposition und den Einstellungen zu Gewalt bestand ( $r=.321$ ,  $p<0.001$ ). Mit milder physischer Aggression korrelierte Mediengewaltexposition mit  $0.312$  ebenfalls signifikant auf dem  $0.001$  Niveau. Um zu zeigen, dass die Korrelation zwischen Mediengewaltexposition und aggressiven Verhaltens nicht durch Charaktereigenschaften der Probanden zustande kam, führten die Autoren einen sogenannten ‚destructive testing aproach‘ durch:

*„In this approach, one first determines whether a specific predicted relationship exists (e.g., the VGV-aggression correlation). If so, then theoretically meaningful competitor variables (e.g., Big Five) are entered into the regression mode to determine whether these competitors break the target relation.“ (Anderson et al. 2004: 234)*

Die Autoren kontrollierten die Korrelation auf Geschlecht und drei verschiedene Persönlichkeitsmasse. Die Korrelation blieb auch nach dieser Kontrolle signifikant, was darauf schliessen lässt, dass diese kein Artefakt aufgrund der Persönlichkeitsfaktoren ist. Um zu untersuchen, ob der Zusammenhang zwischen Mediengewaltexposition und aggressivem Verhalten durch aggressive Kognitionen beeinflusst wird, führten Anderson et al. auch mit diesen Variablen eine destruktive Analyse durch. In diesem Fall erwarteten die Autoren, dass der Zusammenhang zwischen Mediengewaltexposition und aggressivem Verhalten durch die Kontrolle von aggressiven Einstellungen abgeschwächt würde. Die Analysen bestätigten diese Erwartungen: der Zusammenhang zwischen Mediengewaltexposition und milder physischer Aggression sank unter Kontrolle der aggressiven Einstellungen von signifikanten 0.0098 auf nicht signifikante 0.0013. Für verbale Aggression schwand der Zusammenhang von 0.0098 ( $p < 0.01$ ) auf nicht signifikante 0.0055. Auch bei mittlerer physischer Aggression sank der signifikante Zusammenhang (0.0058) auf ein nicht signifikantes Niveau (0.0031).

*„In sum, these results support the hypothesis that long-term effects of repeated exposure to violent video games on aggressive behavior tendencies are at least partially mediated by changes in persistent aggressive cognitions.“ (Anderson et al. 2004: 237)*

Diese Studie bestätigt die Annahme, dass aggressive Gedanken und Einstellungen den Zusammenhang zwischen Mediengewaltkonsum und aggressivem Verhalten medieren, also die Beziehung zwischen Mediengewaltkonsum und Aggression beeinflussen.

Richmond und Wilson (2008) untersuchten in ihrer Studie die Wirkung von Mediengewaltkonsum auf moral disengagement in Bezug auf die Mediengewaltakzeptanz und die medierende Wirkung von moral disengagement auf den Zusammenhang zwischen Mediengewaltkonsum und aggressiven Verhaltensweisen.

*„The aim of the present study was to examine whether moral disengagement mediates enjoyment of violent media, leading to increased frequency of exposure to violent media. It also examines whether moral disengagement is then mediated by this frequency of exposure to violent media (i.e., where more moral disengagement leads to the increasing levels of watching, listening to, and/or playing violent media), which in turn leads to higher levels of aggression.”* (Richmond und Wilson 2008: 352)

Zu diesem Zweck befragten sie 51 Studenten und 35 Studentinnen zu ihrem Medienkonsum, Aggression und moral disengagement. Die von den Teilnehmern genannten Filme wurden in die entsprechenden Genres eingeteilt und die Genres Horror, Kriegsfilm und Science Fiction als gewalthaltig eingestuft. Kampf- und Schiessspiele wurden ebenfalls als gewalthaltig codiert.

Um die Wirkung von Mediengewaltkonsum auf moral disengagement und dessen moderierende Wirkung auf den Zusammenhang zwischen Mediengewaltkonsum und Aggression zu testen, führten die Autoren eine Mediationsanalyse durch. Die Ergebnisse dieser Mediationsanalyse in Bezug auf den Einfluss von moral disengagement auf den Zusammenhang zwischen hohem Mediengewaltkonsum und aggressiven Verhaltensweisen sind in Grafik 5 dargestellt.

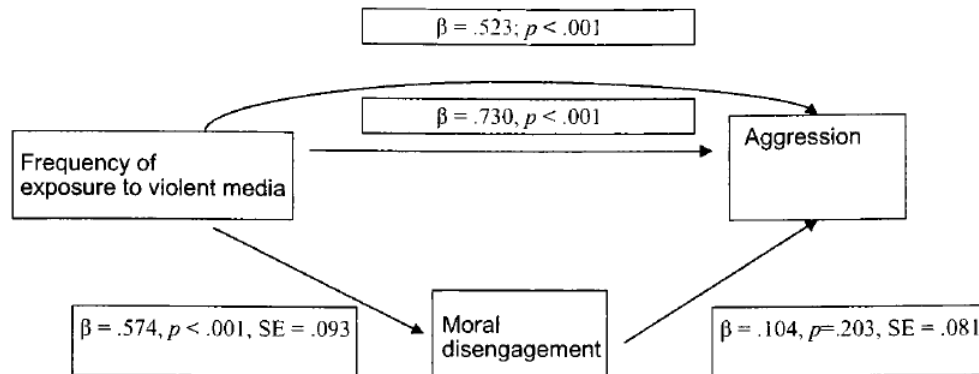


Figure 2. Mediation analysis for frequency of exposure and aggression with moral disengagement as mediator.

Grafik 5: Richmond & Wilson 2008: 355

In dieser Grafik ist ersichtlich, dass der direkte Einfluss von Mediengewaltkonsum auf Aggression unter Einführung der moral disengagement Variable in das Regressionsmodell von 0.730 um 0.207 auf 0.523 sinkt. Dies deutet darauf hin, dass der direkte Einfluss teilweise durch moral disengagement mediert wird. Der Mediationseffekt beträgt 0.207 und ist hoch signifikant. Richmond & Wilson konnten anhand dieser Analysen zeigen, dass moral disengagement den Zusammenhang zwischen Mediengewaltkonsum und aggressiven Verhaltensweisen signifikant moderiert.

*“This therefore suggests that aggression can be made personally and socially acceptable by cognitively restructuring the moral value of violence and aggression.”*  
(Richmond & Wilson, 2008: 354f)

## 5.5. Diskussion

Die aufgeführten Studien stärken die Annahmen, dass moralische Loslösung durch die Beobachtung von Mediengewalt erlernt wird. Das Wirkungsmodell, welches Richmond & Wilson (2008) erstellt hatten, wird für die vorliegende Untersuchung verwendet werden, um die medierende Wirkung von moralischer Loslösung auf den Zusammenhang zwischen Mediengewaltkonsum und aggressives Verhalten von Kindern und Jugendlichen zu untersuchen, da dieses Modell sämtlichen Anforderungen zur Überprüfung der Forschungsfragen entspricht.



So kann einerseits die Entstehung von moral disengagement durch Mediengewaltkonsum getestet werden als auch die Wirkungsweise von Mediengewalt über die Entstehung von moral disengagement erklärt werden.

## **6. Methoden**

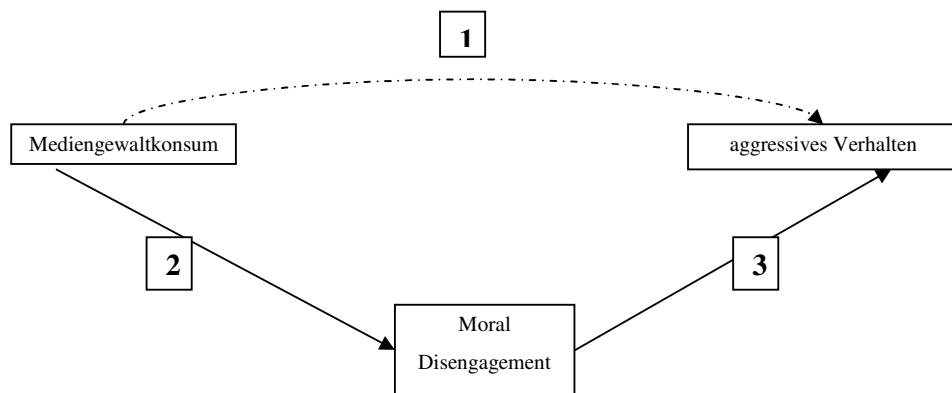
In einem ersten Teil dieses Kapitels wird die Datenerhebung beschrieben und das den Analysen zu Grunde liegende Modell und die daraus resultierenden Hypothesen vorgestellt. Danach werden die Messinstrumente besprochen, welche zur Gewinnung der benötigten Daten verwendet wurden.

### **6.1. Datenerhebung**

Die dieser Arbeit zu Grunde liegenden Daten wurden durch das z-proso (Zürcher Projekt zur sozialen Entwicklung von Kindern) erhoben. *„Z-proso ist ein wissenschaftliches Projekt, das neues Wissen über das Sozialverhalten von Kindern und Jugendlichen sowie über die Frühprävention von Problemverhalten generieren will.“* ([www.z-proso.uzh.ch](http://www.z-proso.uzh.ch)) Unter der Leitung von Prof. Dr. Manuel Eisner wurden seit dem Jahr 2004 etwa 1'300 Kinder aus der Stadt Zürich, welche damals in die erste Primarschulklasse eintraten, und deren Eltern und Lehrpersonen jährlich zur sozialen Entwicklung befragt. Zusätzlich werden an den Teilnehmern zwei Präventionsinstrumente auf ihre Wirkungsweisen getestet. Erhoben wurden die Daten sowohl in face to face Interviews als auch anhand von Fragebögen. Die Daten zur Mediennutzung der Kinder stammen aus der dritten, die restlichen Daten aus der vierten Erhebungswelle der z-proso Studie. Die Stichprobe aus dem Jahr 2009 umfasst 870 Knaben und 805 Mädchen.

## 6.2. Wirkungsmodell und Hypothesen

Das dieser Arbeit zu Grunde liegende Wirkungsmodell wurde von Richmond & Wilson (2008) entnommen. Die postulierten Wirkungsweisen werden in Grafik 6 dargestellt. In der Folge werden die angenommenen Wirkungszusammenhänge beschrieben und die daraus resultierenden Hypothesen gebildet.



Grafik 6: Wirkungsmodell von Mediengewaltkonsum auf aggressives Verhalten mit moralischer Loslösung als Mediator

**1. Mediengewaltkonsum erhöht aggressives Verhalten:** durch den Konsum violenter Medieninhalte wird dem Individuum vermittelt, dass aggressives Verhalten normal ist und zur Problemlösung angewandt werden kann (siehe hierzu auch Kapitel 4.4). In Abschnitt 4.4.7 konnte dargelegt werden, dass das in Medien dargestellte Gewaltverhalten häufig die nötigen Eigenschaften aufweist, um von Kindern und Jugendlichen als Modell herangezogen zu werden. In Kapitel 5.1 wurden Studien besprochen, welche den Zusammenhang zwischen Mediengewaltkonsum und aggressivem Verhalten nachweisen konnten.

Aufgrund dieser Ausführungen lässt sich die erste Hypothese ableiten:

**H1: Versuchsteilnehmer, welche hohe Mediengewaltkonsumwerte aufweisen, weisen höhere Aggressionswerte auf.**

UV: Mediengewaltkonsum TV (TVViolTime) und Videogames (GameViolTime)

AV: Aggressives Verhalten (K4\_nSBQ\_AGGR CW4)

Kontrollvariablen: Geschlecht (ADR\_KindGeschlecht), Erziehung (P4\_avers\_b\_imp), sozioökonomischer Status (C\_ISEI\_HH), Selbstkontrolle (K4\_SCTRL)

**2. Mediengewaltkonsum erhöht moral disengagement:** gemäss Kunczik und Zipfel (2006: 46) wird *„Gewalt (...) von den als gut und als schlecht charakterisierten Protagonisten erfolgreich als Instrument zur Erreichung von Zielen und zur Lösung von Konflikten eingesetzt. Insgesamt wird gewalttätiges Verhalten als normale, alltägliche Handlungsstrategie gezeigt, auf die auch moralisch integere Individuen ohne Skrupel zurückgreifen. Im Fernsehen werden Handlungsmodelle angeboten, die demonstrieren, wie mit Hilfe illegitimer Mittel (Gewalt) als legitim anerkannte Ziele (Wohlstand, Macht, Prestige, Gerechtigkeit) erreicht werden.“*

Die Akteure, welche Gewalt anwenden, verstossen demzufolge zwar gegen die Moral, jedoch wird dieser Verstoss häufig gerechtfertigt, also moralisch losgelöst. Kinder und Jugendliche beobachten die Anwendung der moralischen Loslösung und übernehmen, so die Annahme, die moralischen Loslösungstechniken der Akteure. Durch die wiederholte Darbietung moralischer Loslösung wird diese im Sinne der Skript-Theorie (Kapitel 3.5.7) als erfolgreiches Handlungsmuster zur Problemlösung mit Gewalt ohne Sanktionen oder schlechtes Gewissen gespeichert. Die in den Kapiteln 5.2 und 5.3 besprochenen Studien konnten aufzeigen, dass der Konsum von Mediengewalt, insbesondere von gerechtfertigter Mediengewalt, zu aggressiven Gedanken und Skripts führt, welche an dieser Stelle durch moralische Loslösungstechniken ersetzt werden. Daraus resultiert die zweite Hypothese:

**H2: Versuchsteilnehmer, welche hohe Mediengewaltkonsumwerte aufweisen, weisen höhere moral disengagement Werte auf.**

*Variablen:* Mediengewaltkonsum TV (TVVioltime, CW3) und Videogames (GameViolTime, CW3) Moral disengagement (MD, CW4)

*Kontrollvariablen:* Geschlecht (ADR\_KindGeschlecht), Erziehung (P4\_avers\_b\_imp), sozioökonomischer Status (C\_ISEI\_HH), Selbstkontrolle (K4\_SCTRL)

**3. Moral disengagement erhöht aggressives Verhalten:** Die internalisierten moralischen Loslösungstechniken setzen die Hemmschwelle für aggressives Verhalten herunter, wodurch die Jugendlichen häufiger aggressive Verhaltensweisen zur Problemlösung heranziehen (siehe Kapitel 2.2 ). Dieser Zusammenhang konnte auch von Müller & Naeff (2009) nachgewiesen werden und wird in das Wirkungsmodell integriert.

**H3: Versuchsteilnehmer mit hohen moral disengagement Werten weisen erhöhte Aggressionswerte auf.**

*Variablen:* Moral disengagement (MD, CW4), Aggressives Verhalten (K4\_nSBQ\_AGGR CW4)

*Kontrollvariablen:* Geschlecht (ADR\_KindGeschlecht), Erziehung (P4\_avers\_b\_imp), sozioökonomischer Status (C\_ISEI\_HH), Selbstkontrolle (K4\_SCTRL)

**4. Der Zusammenhang zwischen Mediengewaltkonsum und aggressiven Verhaltensweisen wird durch moralische Loslösung mediert:** in den Kapiteln 2.3.4 und 5.4 wurden Studien vorgestellt, welche die medierende Wirkung von moralischer Loslösung auf den Zusammenhang zwischen Risikofaktoren und aggressiven Verhaltensweisen nachweisen konnten. Im Rahmen des vorliegenden Modells wird angenommen, dass der Zusammenhang zwischen Mediengewaltkonsum und aggressivem Verhalten durch moralische Loslösung beeinflusst wird. Daher wird sich, so die Annahme, der Zusammenhang zwischen Mediengewaltkonsum und Aggression (H1) verkleinern, wenn moralische Loslösung in das Modell integriert wird.

**H4: Der Zusammenhang aus H1 schwindet, wenn nach moral disengagement kontrolliert wird.**

*UV:* Mediengewaltkonsum TV (TVViolTime, CW3) und Videogames (GameViolTime, CW3)

*AV:* Aggressives Verhalten (K4\_nSBQ\_AGGR CW4)

*Mediator:* Moral disengagement (MD, CW4)

### **6.3. verwendete Messinstrumente**

In den folgenden Abschnitten werden die Messinstrumente, anhand derer die Daten erhoben wurden, genauer beschrieben.

#### **6.3.1. Die moral disengagement Skala**

In untenstehender Tabelle sind die Fragen aufgelistet, anhand welcher die moralische Loslösung der Studienteilnehmer erfasst wurde. Sämtliche Items basieren auf den Messinstrumenten der in Kapitel 2 diskutierten Studien. Die in diesen Studien verwendeten Fragen wurden, wenn nötig, übersetzt, angepasst und vereinfacht. Anhand diverser Analysen wurde die moralische Loslösungsskala überarbeitet und verfeinert.

Tabelle 6: Beschreibung der Frageitems der neuen moralischen Loslösungsskala. Müller & Naef (2009: 60)

| <b>Autor(en)</b> | <b>Subskala</b> | <b>Item-Nr.</b> | <b>Definitive Formulierung</b>  |
|------------------|-----------------|-----------------|---|
| Hymel            | <b>CR</b>       | 4               | Wenn Kinder einander plagen, ist das völlig normal.                                       |
| Hymel            | <b>CR</b>       | 27              | Wenn jemand geplatzt wird, den man nicht mag, kann man auch mitmachen.                    |
| Bandura/ Pelton  | <b>CR-MJ</b>    | 20              | Es ist in Ordnung zu kämpfen, um seine Freunde zu beschützen.                             |
| Bandura/ Pelton  | <b>CR-MJ</b>    | 34              | Es ist in Ordnung sich zu schlagen, wenn die Ehre der Freundesgruppe auf dem Spiel steht. |
| Barriga          | <b>CR-ML</b>    | 23              | Menschen haben es manchmal nötig, verprügelt zu werden.                                   |
| Barriga          | <b>CR-ML</b>    | 24              | Nur Feiglinge laufen vor einem Kampf davon.   |
| Sykes & Matza    | <b>CR-HL</b>    | 38              | Es ist in Ordnung mit jemandem körperlich zu kämpfen, um seine Rechte zu schützen.        |
| Hymel            | <b>DI</b>       | 2               | Mit Gewalt lassen sich viele Probleme lösen.  |
| Hymel            | <b>DI</b>       | 5               | Gewisse Kinder muss man plagen, um ihnen eine Lektion zu erteilen.                        |
| Hymel            | <b>DI</b>       | 19              | Geplatzt zu werden macht erst richtig stark.  |
| Hymel            | <b>V</b>        | 28              | Wenn Kinder geplatzt werden, sind sie meistens selber schuld.                             |
| Hymel            | <b>V</b>        | 39              | Manche Kinder werden geplatzt, weil sie es verdienen.                                     |
| Bandura/ Pelton  | <b>V-DV</b>     | 9               | Wenn jemand blöd tut, darf man gemein zu ihm sein.  |
| Barriga          | <b>AW</b>       | 18              | Ich darf über andere schlecht reden, andere reden ja auch schlecht über mich.             |
| Barriga          | <b>AW</b>       | 33              | Man muss manchmal anderen weh tun, bevor sie einem weh tun                                |

In Tabelle 6 ist ersichtlich, welche Frageitems von welchen Autoren für die Erstellung der neuen moralischen Loslösungsskala beigezogen wurden. Die Fragen aus diversen Studien von unterschiedlichen Autoren wurden den von Bandura (1996) verwendeten Kategorien *Kognitive Umformung* (CR), *negative Konsequenzen missachten* (DI), und *das Opfer beschuldigen* (V) zugeordnet. Zusätzlich wurde die Kategorie *mit dem Schlimmsten rechnen* (AW) von Barriga (1996) eingeführt. Die *moralische Rechtfertigung* (CR-MJ) beinhaltet Fragen von Bandura (1996) und Pelton (2004) und wurde als Subkategorie in die Kategorie der kognitiven Umformung integriert. Ebenfalls eine Subkategorie der Kognitiven Umformung ist die Subkategorie *Herunterspielen* (CR-ML), welche Items von Barriga (1996) enthält. Die dritte Subkategorie der kognitiven Umformung beinhaltet Fragen von Sykes & Matza (1957) zur *Unterwerfung der stärkeren Loyalität* (CR-HL). Die Subkategorie der *Entmenschlichung* (V-DV) beinhaltet ein Item von Bandura (1996) und wird der Kategorie V (das Opfer beschuldigen) zugeordnet. Die Studienteilnehmer gaben bei den 15 Fragen an, ob für sie die entsprechende Antwort zutrifft von „stimmt gar nicht“ (1), über „stimmt eher nicht“ (2), „stimmt eher“ (3), oder „stimmt völlig“ (4). Die Index-Variable zu moralischer Loslösung wurde aus dem Durchschnittswert der einzelnen Fragen errechnet. Die Skala weist einen Cronbach's Alpha Wert von 0.873 auf und ist intervallskaliert. Für weitere Informationen zur Erstellung und Testung der moralischen Loslösungsskala sei auf Müller & Naeff (2009) verwiesen.

### 6.3.2. Mediennutzung

Das Messinstrument bezüglich Mediennutzung der Kinder wurde von der Kriminologischen Forschungsstelle Niedersachsen übernommen und adaptiert. Anhand dieser Fragebatterie wurde die Zeitdauer, welche die Kinder Computerspiele und TV konsumieren, sowie bevorzugte Inhalte erfragt. In Bezug auf die bevorzugten Inhalte konnten die Kinder ihre zwei Lieblingssendungen sowie ihr liebstes Computerspiel angeben. Die angegebenen Filminhalte wurden in der Folge den Genres *Zeichentrickfilm/-serie*, *Manga*, *Kinderfilm/-sendung*, *Komödie*, *Horrorfilm*, *Actionfilm*, *Liebesfilm/Date Show*, *Bollywood*, *Fantasy/Sci-Fi*, *Märchen*, *Krimiserie*, *Autoumbausendung*, *Bastelsendung*, *Wissenssendung*, *Tiersendung*, *Nachrichten*, *Reality show/Quiz*, *Soap/Sitcom*, *Sport*, *Musik* und *Diverses* zugeteilt.

In Bezug auf den Gewaltgehalt der genannten Sendung dienten die Bezeichnungen der holländischen Internetseite Kijkwijzer (<http://www.kijkwijzer.nl/>) als Grundlage. Diese Website existiert seit dem 1. Januar 2002 und dient in den Niederlanden als Klassifikations- und Informationssystem für das gesamte Spektrum audiovisueller Produkte von Fernsehen, Film und Video bis DVD. Diese Website informiert sowohl über Altersgrenzen als auch über Inhalte der entsprechenden Sendungen. Je nach Inhalt werden die Sendungen mit unterschiedlichen Piktogrammen versehen. Das Piktogramm in Grafik 7 wird von Kijkwijzer für die Anzeige von Gewaltinhalten verwendet.



Grafik 7: Piktogramm zur Anzeige von Gewaltinhalten. (Quelle: [www.pegi.info](http://www.pegi.info))

Die genannten Sendungen wurden in die Suchmaschine des Kijkwijzer eingegeben und Sendungen, welche mit dem Piktogramm in Grafik 7 versehen waren, als gewalthaltig codiert.

Die von den Studienteilnehmerinnen und Teilnehmern genannten beliebtesten Videospiele wurden in die Genres *Strategie-/Denkspiel*, *Abenteuer*, *Sport*, *Unterhaltung*, *Simulation/Rennen*, *online*, *Reaktionsspiel*, *Action-Abenteuer*, *Lernspiel*, *Action*, *Kampfspiel*, *Gewaltstrategie* und *Diverse* eingeteilt. Der Gewaltgehalt der genannten Spiele wurde anhand der Suchmaschine von PEGI (Pan European Game Information) bestimmt. PEGI informiert europaweit über Altersbeschränkungen und Inhalte von Computer, Online- und Videospiele. Die Inhaltsangaben sind adäquat zu denjenigen des Kijkwijzer, wodurch eine einheitliche Codierung der TV Sendungen und Videospiele möglich war. Wie bei den TV Sendungen wurden diejenigen Videospiele als gewalthaltig codiert, die mit dem Piktogramm für Gewaltinhalte gekennzeichnet waren.

Die Angaben zum Gewaltgehalt der Lieblingssendungen wurden mit den Angaben zur Konsumdauer des jeweiligen Mediums multipliziert, um ein Mass für die Aussetzung an Mediengewalt zu erhalten. Die neu gebildete Indexvariable ist intervallskaliert.



### **6.3.3. Aggressives Verhalten**

Die Gesamtaggression wurde mit Fragen zu „Tom&Tina“ gemessen. Dieses Instrument wurde von Prof. Dr. Manuel Eisner und Dr. Denis Ribeaud für das Projekt „z-proso“ entwickelt. Es basiert auf den Items des „Social Behaviour Questionnaires“ von Tremblay (2001). Bei diesen Fragen werden den Kindern Bilder mit unterschiedlichen Interaktionsszenarien vorgelegt und zu den Bildern standardisierte Fragen vorgelesen (z.B. „Sagst Du manchmal zu anderen Kindern: „Macht auch mit, wir wollen das Kind da auslachen“?“). Die Kinder geben dazu an, ob sie die auf den Bildern gezeigten Handlungen auch schon erlebt haben oder nicht. Die Aggressionsvariable ist ebenfalls intervallskaliert und weist einen Cronbach's Alpha Wert von 0.75 auf.

### **6.3.4. Sozioökonomischer Status**

Der sozioökonomische Status wurde anhand des ISEI (*International Socio-Economic Index of Occupational Status*) der Eltern gemessen. Der ISEI ist ein internationales Mass für den beruflichen Status und wurde 1992 von Ganzeboom et al. entwickelt. Dieser Index berücksichtigt das Einkommen und Bildungsniveau von Berufen. Die Skala reicht von 16 bis 90 und ist intervall skaliert. (Ganzeboom et al. 1992)

## **7. Analysen**

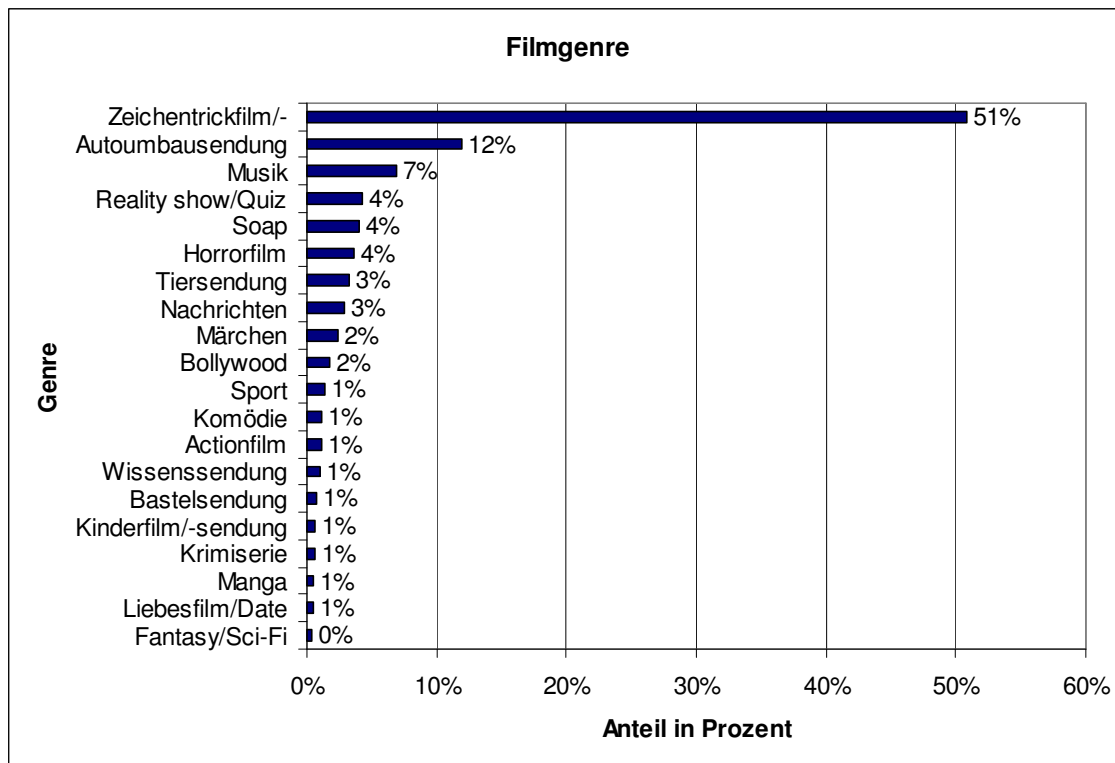
In diesem Kapitel werden die gewonnen Daten beschrieben und analysiert. In einem ersten Teil werden deskriptive Analysen beschrieben, um Verteilungen und Häufigkeiten der erhobenen Daten aufzuzeigen. Im Abschnitt der multivariaten Analysen werden vorerst die für die Analysen nötigen Voraussetzungstests durchgeführt und in der Folge die Ergebnisse dargestellt und diskutiert.

## 7.1. Deskriptive Analysen

Dieser Abschnitt bietet einen Überblick über die in Zusammenhang mit dieser Arbeit verwendeten Hauptvariablen.

### 7.1.1. TV Konsum

Die Analysen zu den zwei genannten Lieblingssendungen der StudienteilnehmerInnen ergaben, dass 20% der genannten Sendungen Gewalt enthielten. Die Ergebnisse in Bezug auf die beliebtesten Filmgenres sind in Grafik 8 dargestellt.



Grafik 8: Beliebteste Filmgenres

Diese Grafik zeigt, dass Zeichentrickfilme bei den Studienteilnehmern und Teilnehmerinnen am beliebtesten sind (51%). Autoombausendungen (12%) und Musiksendungen (7%) sind ebenfalls sehr beliebt. Bei den restlichen Kategorien lässt sich keine starke Präferenz mehr feststellen, da die Anzahl der Nennungen nur noch sehr gering ist. Jedoch gilt es zu beachten, dass Horrorfilme mit 4% von einigen der Studienteilnehmerinnen und -teilnehmern genannt werden und somit an vierter Stelle der beliebtesten Filmgenres stehen.

In Bezug auf den Gewaltgehalt der genannten Lieblingssendungen ist in Tabelle 7 ersichtlich, dass die Fälle, in denen beide Lieblingssendungen keine Gewalt enthalten bei den Mädchen häufiger vorkommen (36%) als bei Knaben (28%). Beide Lieblingssendungen beinhalten bei 23% der Knaben Gewalt, wohingegen der Anteil bei Mädchen mit 11% deutlich kleiner ist.

|  | Knaben | Mädchen |
|--|--------|---------|
| Keine Lieblingssendung beinhaltet Gewalt   | 28%    | 36%     |
| Eine Lieblingssendung beinhaltet Gewalt    | 50%    | 53%     |
| Beide Lieblingssendungen beinhalten Gewalt | 23%    | 11%     |

Tabelle 7: Gewaltgehalt der Lieblingssendungen nach Geschlecht

Um zu untersuchen, ob die unterschiedlichen Ausprägungen von Mediengewaltkonsum nach Geschlecht signifikant sind, wurde ein U-Test durchgeführt. „Der U-Test nach Mann und Whitney wird“ laut Hadler (2005: 60) „für den Vergleich von zwei unabhängigen, nicht normal verteilten Grössen verwendet“, um zu untersuchen, ob sich die zwei Gruppen signifikant unterscheiden. Die Ergebnisse des U-Tests nach Man Whitney sind signifikant. Aus diesem Grund wird der Zusammenhang von Mediengewaltkonsum auf moralische Loslösung und Aggression in Kapitel 7.2.3 nach dem Effekt des Geschlechts kontrolliert werden.

### 7.1.2. Konsum von Videospielen

10% der angegebenen Lieblingsspiele enthalten Gewalt. Der Anteil der Knaben, die Videospiele konsumieren war mit 495 höher als derjenige der Mädchen (371). Zudem konsumieren Knaben mit 29% deutlich häufiger gewalthaltige Computerspiele als Mädchen (6%). Auch dieser Unterschied ist gemäss den Ergebnissen des U-Tests signifikant. In Bezug auf die beliebtesten Spielgenres zeigte sich, dass Abenteuerspiele von 12% der Studienteilnehmern am stärksten präferiert werden, gefolgt von Action-Abenteuerspielen (10%) und Sport- und Strategiespielen (je 8%). Ballerspiele werden nur von sehr wenigen Teilnehmern (0.4%) als das beliebteste Spiel genannt.

### 7.1.3. Moral Disengagement

Die anhand der moral disengagement Skala gemessene Indexvariable reicht von 1 bis 4 und weist bei 1123 gültigen Fällen einen Mittelwert von 1.68 und eine Standardabweichung von 0,487 auf.

### 7.1.4. Aggressives Verhalten

Die SBQ Skala, welche aggressives Verhalten der Studienteilnehmer und Teilnehmerinnen misst, reicht von 1 bis 4, und weist bei einem Mittelwert von 1.54 eine Standardabweichung von 0.443 auf. Die Anzahl gültiger Fälle beträgt 1144. In Bezug auf das Geschlecht zeigten die deskriptiven Analysen, dass Knaben gemäss U-Test nach Man Whitney signifikant höhere Aggressionswerte aufweisen als Mädchen.

## 7.2. Multivariate Analysen

Um den Zusammenhang zwischen Mediengewaltkonsum, moral disengagement und Aggression zu untersuchen, werden in der Folge Korrelations- und Regressionsanalysen durchgeführt. Die Regressionsanalyse *„dient der Analyse von Beziehungen zwischen einer abhängigen Variablen und einer oder mehreren unabhängigen Variablen (...). Insbesondere wird sie eingesetzt, um Zusammenhänge quantitativ zu beschreiben und sie zu erklären (...).“* (Backhaus 2008: 52).

Nachdem in Kapitel 7.2.2 ein Zusammenhang zwischen Mediengewaltkonsum, moral disengagement und Aggression aufgezeigt wird, wird dieser Zusammenhang in Kapitel 7.2.3 auf Einflüsse von Drittvariablen kontrolliert. In Kapitel 7.2.4 wird die medierende Wirkung von moral disengagement auf die Beziehung zwischen Mediengewaltkonsum und Aggression untersucht. Um diese Analysen durchführen zu können, müssen jedoch diverse Voraussetzungen erfüllt sein. Die Überprüfung dieser Voraussetzungen wird in folgendem Kapitel vorgenommen.

### 7.2.1. Voraussetzungstests

Um Korrelations- und Regressionsanalysen durchführen zu können, müssen gemäss Backhaus (2008) mehrere Voraussetzungen erfüllt sein. Diese Voraussetzungen beinhalten metrisches Skalenniveau, die Normalverteilung der Variablen, die Linearität des Zusammenhangs zwischen den abhängigen und der unabhängigen Variablen, dass der Mittelwert der Residuen gleich Null ist, dass die Residuen normalverteilt sind, dass Homoskedastizität vorliegt, dass keine Autokorrelation der Residuen und keine Multikollinearität der Regressoren vorliegt.

#### Metrisches Skalenniveau

Da sämtliche in Zusammenhang mit dem vorliegenden Modell zu testenden Variablen intervallskaliert oder dichotom sind, sind die Voraussetzungen für eine Pearson-Korrelation und eine multivariate lineare Regression in Bezug auf die Skalierung erfüllt.

#### Normalverteilung

Der Kolmogorov-Smirnov Test, welcher die Daten auf Normalverteilung prüft, ergab, dass nur bei der Variable P4\_PQ supportive parenting die Asymptotische Signifikanz kleiner als 0.05 war und diese somit laut dem Kolmogorov-Smirnov Test normalverteilt ist. Da jedoch laut Urban & Mayerl (2008: 193f) eine Normalverteilung in der Praxis kaum erreicht wird, wird trotz dieses Umstands mit den Analysen fortgefahren.

#### Linearer Zusammenhang

Gemäss Hirsig (2006: 2.82) *„ist die Berechnung des Korrelationskoeffizienten nur zulässig, wenn für die Art des Zusammenhanges der Merkmalsdimensionen ein nichtlinearer Zusammenhang ausgeschlossen werden kann und eine lineare Beziehung angenommen werden darf.“* Da aufgrund der Streudiagramme der untersuchten Korrelationen ein linearer Zusammenhang noch nicht eindeutig feststellbar ist, wurde in der Folge eine Kurvenanpassung (CURVEFIT) durchgeführt.

*„Mit der Prozedur CURVEFIT bietet SPSS eine weitere Möglichkeit an, zwei Variablen daraufhin zu überprüfen, ob zwischen ihnen ein linearer Zusammenhang besteht oder ob eine andere Funktion diesen Zusammenhang nicht besser erklären könnte.“ (Schendera 2008: 10)*

### 1. Untersuchung des Zusammenhangs zwischen moral disengagement und Aggression

Bei der Kurvenanpassung gelten laut Schendera (2008) das Signifikanzniveau, die  $R^2$ -Werte sowie die Einfachheit der Modellgleichung als Kriterien für die Wahl des Modells. Da der Überprüfung des Zusammenhangs zwischen moral disengagement und Aggression die Ergebnisse des F-Tests bei allen Modellen signifikant war, wurden in der Folge die  $R^2$ -Werte als Kriterium herangezogen. Diese zeigten, dass das lineare (0.352), das quadratische (0.362) und das kubische Modell (0.362) die höchsten Werte aufweisen. Da jedoch für die Erklärung anhand des quadratischen und kubischen Modells weitere Variablen notwendig sind, wird aus Gründen der Einfachheit das lineare Modell als beste Erklärung des Zusammenhangs herangezogen.

### 2. Untersuchung des Zusammenhangs zwischen TV Gewaltkonsum und moral disengagement

Die Untersuchung des Zusammenhangs zwischen TV Gewaltkonsum und moral disengagement anhand der Kurvenanpassung zeigte, dass erneut das quadratische (0.033), das kubische (0.037) sowie das lineare Erklärungsmodell (0.028) die höchsten signifikanten  $R^2$ -Werte aufzeigten. Jedoch ist aufgrund der Einfachheit auch bei der Erklärung dieses Zusammenhangs das lineare Modell das Beste.

### 3. Untersuchung des Zusammenhangs zwischen Videospiel Gewaltkonsum und moral disengagement

Die Ergebnisse der Kurvenanpassung ergaben, dass nur das lineare Erklärungsmodell sowohl den höchsten  $R^2$ -Wert (0.010) als auch diesen auf höchstem Signifikanzniveau (0.001) erreicht. Obwohl der Zusammenhang zwischen diesen beiden Variablen sehr gering ist, ist die Erklärung dieses Zusammenhangs anhand des linearen Modells am besten geeignet.

#### 4. Untersuchung des Zusammenhangs zwischen TV Gewaltkonsum und Aggression

Sämtliche F-Tests der Kurvenfunktionen erreichen Signifikanz. Mit 0.038 weist die lineare Funktion nicht den höchsten  $R^2$ -Wert auf. Dieser liegt jedoch nur 0.001 tiefer als diejenigen der anderen einfachen Funktionen, wodurch die Annahme einer linearen Funktion laut Schendera (2008: 13) gerechtfertigt ist: *„Wenn sich z.B. das  $R^2$  des linearen und des kubischen Regressionsmodells nur um 0.001 unterscheidet, der Preis dafür jedoch zwei zusätzliche Variablen in der Gleichung der quadratischen Funktion sind (...), dann sollte die einfachere Gleichung, also in diesem Falle die lineare Regressionsfunktion vorgezogen werden. Der Vorteil ist dabei nicht nur der, dass mit linearen Korrelations- bzw. Regressionsmodellen ohne substantiellen Informationsverlust weitergerechnet werden kann, sondern dass die Interpretation der Ergebnisse bzw. Modelle vor dem Hintergrund linearer Modelle um einiges einfacher ist, als wenn dies anhand quadratischer Modelle gemacht werden müsste.“*

#### 5. Untersuchung des Zusammenhangs zwischen Game Gewaltkonsum und Aggression

Die Kurvenanpassung ergab, dass sämtliche F-Tests der Kurvenfunktionen signifikant sind, wobei die kubische (0.019), die quadratische (0.016) sowie die lineare Funktion (0.013) die höchsten  $R^2$ -Werte aufweisen. Da die lineare Funktion die Einfachste Funktion zur Erklärung des Zusammenhangs zwischen Game Gewaltkonsum und Aggression darstellt, wird diese Funktion auch zur Erklärung dieses Zusammenhangs herangezogen.

Die Überprüfung der Korrelationen auf Linearität ergab, dass für alle fünf Korrelationspaare ein linearer Wirkungszusammenhang besteht und somit die Voraussetzungen für eine Korrelations- beziehungsweise Regressionsanalyse erfüllt sind.

## Normalverteilung und linearität der Residuen

Die Voraussetzung, dass der Mittelwert der Residuen gleich Null ist, gelten für sämtliche im Zusammenhang mit dem postulierten Wirkungsmodell ausgegebenen Residuen.

In Bezug auf die Normalverteilung erzielten alle Residuen signifikante Ergebnisse im Kolmogorov-Smirnov Test (0.01), was die normale Verteilung der Residuen anzeigt.

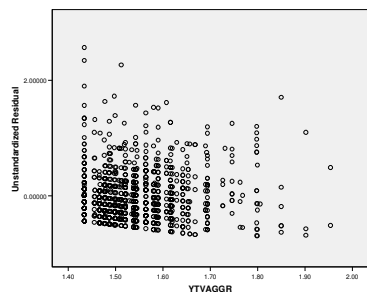
## Homoskedastie der Residuen

*„Zur Aufdeckung von Heteroskedastizität empfiehlt sich zunächst eine visuelle Inspektion der Residuen, indem man diese gegen die prognostizierten (geschätzten) Werte von y plottet. Dabei ergibt sich bei Vorliegen von Heteroskedastizität meist ein Dreiecksmuster (...)“* (Backhaus 2008: 85) Um allfällige Heteroskedastizität aufzudecken, wurden in der Folge anhand der linearen Regressionsgleichung

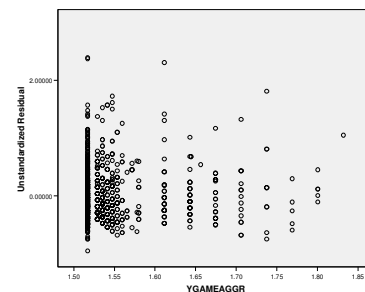
$$\hat{Y} = b_0 + b_1 X$$

die prognostizierte Werte ( $\hat{Y}$ ) von moral disengagement (MD) und Aggression (AGGR) berechnet und mit den Residuen der jeweiligen Regressionen geplottet. Die in dieser Weise entstandenen Streudiagramme sind in der Folge dargestellt.

Grafik 9: Residuen TVAGGR/  $\hat{Y}$  AGGR

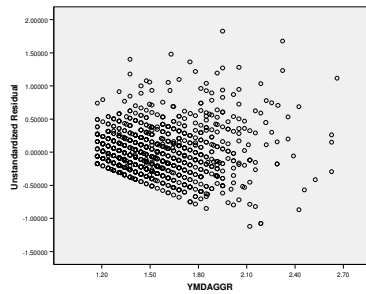


Grafik 10: Residuen GameAGGR/  $\hat{Y}$  AGGR

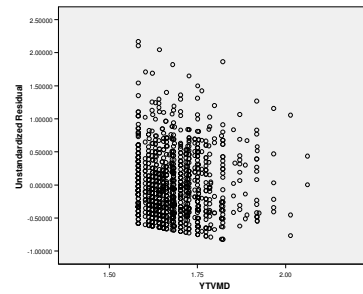




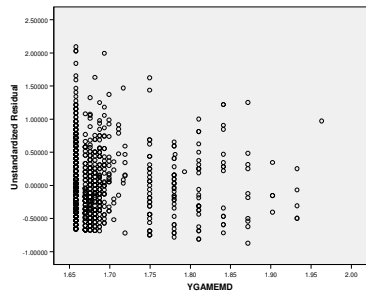
Grafik 11: Residuen MDAGGR/  $\hat{Y}$ AGGR



Grafik 12: Residuen TVMD /  $\hat{Y}$ MD



Grafik 13: Residuen GameMD/  $\hat{Y}$ MD



In keiner der Grafiken 9-13 ist das von Bortz (2008) erwähnte Dreiecksmuster erkennbar, welches auf Heteroskedastizität hinweisen würde. Aus diesem Grunde darf für die vorliegenden Daten angenommen werden, dass die Varianz der Fehlervariablen homogen ist. Die Voraussetzungen in Bezug auf die Homoskedastizität sind somit gegeben.

### Keine Autokorrelation der Residuen

Gemäss Backhaus (2008) ist die Basis des Regressionsmodells die Annahme, dass die Residuen in der Grundgesamtheit nicht miteinander in Zusammenhang stehen. Da jedoch Autokorrelationseffekte laut Backhaus (2008: 87) hauptsächlich bei Zeitreihendaten auftauchen und die im Zusammenhang mit der vorliegenden Arbeit erhobenen Daten allesamt Querschnittsdaten sind, erübrigt sich die Überprüfung der Residuen auf Autokorrelation.

### Keine Multikollinearität der Regressoren

Laut Backhaus (2008) ist ein gewisser Grad an Multikollinearität bei empirischen Daten unumgänglich und dieser wirkt sich daher auch nicht störend auf die Ergebnisse einer Regression aus.

„Einen ersten Anhaltspunkt kann die Betrachtung der Korrelationsmatrix liefern. Hohe Korrelationskoeffizienten ( $r$  nahe 1) zwischen den unabhängigen Variablen bedeuten ernsthafte Multikollinearität“ (Backhaus 2008: 89).

Da TV- und Gamegewaltkonsum mit 0.153 keinen Korrelationskoeffizienten nahe 1 aufweisen und auch die Korrelationskoeffizienten zwischen den Mediengewalt- und den Kontrollvariablen zwischen 0.055 und 0.248 liegen, ist die Voraussetzung betreffend Multikollinearität gegeben.

Die Überprüfung der Voraussetzungen zeigte, dass die Durchführung einer Korrelations- und multiplen linearen Regressionsanalyse zulässig ist. Aus diesem Grund wird in der Folge mit den multivariaten Analysen fortgefahren.

### 7.2.2. Korrelationsanalyse

Um den Mediationseffekt von moralischer Loslösung auf den Zusammenhang zwischen Mediengewaltkonsum und Aggression zu untersuchen, muss an erster Stelle ein Zusammenhang zwischen diesen Variablen untersucht werden.

„In this approach, one first determines whether a specific predicted relationship exists (e.g., the VGV-aggression correlation)“. (Anderson et al. 2004: 234)

|                     | TV Violence | Game Violence | Aggression | Moral Disengagement |
|---------------------|-------------|---------------|------------|---------------------|
| TV Violence         | 1           | 0.153**       | 0.196**    | 0.166**             |
| Game Violence       | 0.153**     | 1             | 0.113**    | 0.100**             |
| Aggression          | 0.196**     | 0.113**       | 1          | 0.593**             |
| moral disengagement | 0.166**     | 0.100**       | 0.593**    | 1                   |

Tabelle 8: Korrelationskoeffizienten zwischen den Hauptvariablen (\*\* $p < 0.001$ , \*\* $p < 0.01$ , \* $p < 0.10$ )

Tabelle 8 zeigt die Korrelationen zwischen den einzelnen Variablen. In dieser Tabelle ist ersichtlich, dass sämtliche Variablen signifikant miteinander korrelieren. Die stärkste Korrelation besteht zwischen moral disengagement und Aggression (0.593).

Die Korrelation zwischen Aggression und TV-Gewaltkonsum ist mit 0.196 zwar bedeutend schwächer, liegt jedoch im Bereich des von Anderson et al. (2003) berichteten durchschnittlichen Zusammenhangs zwischen beobachteter Fernsehgewalt und aggressivem Verhalten in Querschnittstudien von 0,19.

### 7.2.3. Partialkorrelation

Um die Beeinflussung des Zusammenhangs zwischen moral disengagement, Aggression und Mediengewaltkonsum durch Drittvariablen auszuschliessen, wurde unter Kontrolle von Erziehung, sozioökonomischem Status, Geschlecht und Selbstkontrolle eine Partialkorrelation durchgeführt.

*„Die Partialkorrelation gibt den linearen Zusammenhang zweier Variablen an, aus dem der lineare Einfluss einer dritten Variablen eliminiert wurde.“* (Bortz, 2005: 446)

|                     | TV Violence | Game Violence | Aggression | Moral Disengagement |
|---------------------|-------------|---------------|------------|---------------------|
| TV Violence         | 1           | 0.122**       | 0.093*     | 0.057*              |
| Game Violence       | 0.122*      | 1             | 0.026      | 0.015               |
| Aggression          | 0.196**     | 0.026         | 1          | 0.405**             |
| moral disengagement | 0.057*      | 0.015         | 0.405**    | 1                   |

Tabelle 9: Korrelationskoeffizienten zwischen den Hauptvariablen unter der Kontrolle von Drittvariablen (\*\*p<0.001, \*\*p<0.01, \*p<0.10)

In Tabelle 9 ist ersichtlich, dass die Kontrolle der Drittvariablen dazu führte, dass die Korrelation zwischen Computerspielgewaltkonsum (Game Violence) und moral disengagement sowie Aggression sowohl kleiner wurde als auch nicht mehr signifikant war. Aus diesem Grund wird die Computerspiel Variable nicht in die Mediationsanalyse miteinbezogen, da die Voraussetzungen der Mediationsanalyse dadurch nicht erfüllt sind (siehe Kapitel 7.2.4). Die Korrelation zwischen TV Gewaltkonsum (TV Violence) und moralischer Loslösung und Aggression ist durch die Kontrolle der Drittvariablen noch auf dem 0.1 Niveau signifikant. Eine Mediationsanalyse mit der TV Gewaltkonsumsvariable ist somit zulässig.

#### 7.2.4. Mediationsanalyse

In Anlehnung an Richmond & Wilson (2008) sowie Hyde et al. (2010) wurde in der Folge eine Mediationsanalyse durchgeführt, um die medierende Wirkung von moral disengagement auf die Korrelation zwischen Mediengewaltkonsum und Aggression zu untersuchen. Gemäss Baron & Kenny (1986) müssen neben den Voraussetzungen für Regressionsanalysen, welche in Kapitel 7.2.1 besprochen wurden, drei weitere Voraussetzungen gegeben sein, um eine Mediationsanalyse durchführen zu können.

1. Die unabhängige Variable (UV) hat einen Einfluss auf die angenommene Mediatorvariable (MV).
2. Die angenommene Mediatorvariable (MV) hat einen Einfluss auf die abhängige Variable (AV).
3. Bei gegenseitiger Kontrolle des Einflusses der unabhängigen Variablen (UV) und der angenommenen Mediatorvariablen (MV) vermindert sich der zuvor signifikante Einfluss der unabhängigen Variablen (UV).

Die Ergebnisse der zur Kontrolle der Voraussetzungen durchgeführten Regressionsanalysen sind in Tabelle 10 dargestellt. In dieser Tabelle ist ersichtlich, dass TV Gewaltkonsum einen signifikanten Einfluss ( $\beta = 0.166$ ,  $p < 0.01$ ) auf moral disengagement hat. Die erste Voraussetzung zur Durchführung einer Mediationsanalyse ist somit erfüllt. Moral disengagement beeinflusst Aggression signifikant ( $\beta = 0.593$ ,  $p < 0.01$ ), wodurch die zweite Voraussetzung ebenfalls erfüllt ist. Der Einfluss von TV Gewaltkonsum auf Aggression ist ebenfalls auf dem 0.01 Niveau signifikant und der Beta-Wert liegt bei 0.196.

| Variablen                   | B     | R <sup>2</sup> | Beta  | Signifikanz |
|-----------------------------|-------|----------------|-------|-------------|
| TVViolence (UV) → MD (MV)   | 0.048 | 0.028          | 0.166 | 0.01        |
| TVViolence (UV) → Aggr (AV) | 0.052 | 0.038          | 0.196 | 0.01        |
| MD (MV) → Aggr (AV)         | 0.541 | 0.352          | 0.593 | 0.01        |

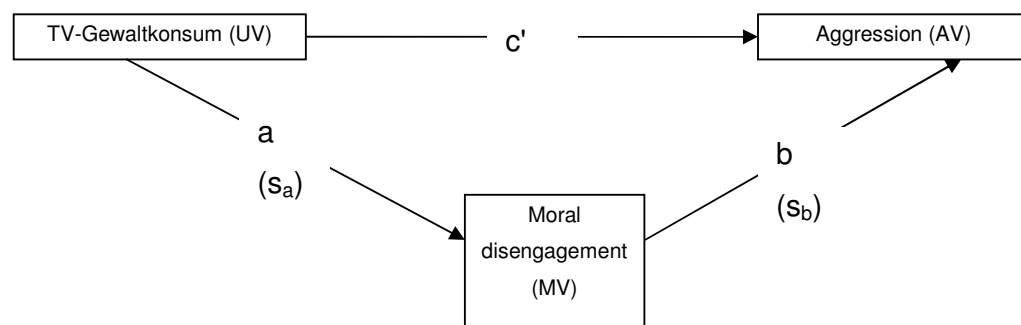
Tabelle 10: Lineare Regression der einzelnen UV auf die AV und MV und AV

Um zu untersuchen, ob der Einfluss von TV Gewaltkonsum auf Aggression durch moral disengagement mediert wird, dass also moral disengagement den Zusammenhang dieser zwei Variablen verursacht, wurde in der Folge eine multiple lineare Regressionsanalyse durchgeführt mit moral disengagement und TV Gewaltkonsum als unabhängige Variablen und Aggression als abhängige Variable. Die Ergebnisse dieser Analyse sind in Tabelle 11 dargestellt.

| Variablen           | B     | R <sup>2</sup> | Beta  | Signifikanz |
|---------------------|-------|----------------|-------|-------------|
| MD (MV) → Aggr (AV) | 0.526 | 0.361          | 0.577 | 0.01        |
| TV (UV) → Aggr (AV) | 0.025 | 0.361          | 0.095 | 0.01        |

Tabelle 11: Lineare Regression der UV, AV und MV (Mediatorvariablen)

In Tabelle 11 ist ersichtlich, dass der Einfluss von Mediengewaltkonsum auf Aggression auch nach Einführung der Mediationsvariable moral disengagement signifikant bleibt. Jedoch verringert sich der Beta-Koeffizient von 0.196 um 0.101 auf 0.095. Die Verkleinerung des Regressionskoeffizienten deutet darauf hin, dass der Einfluss von TV-Gewaltkonsum durch moralische Loslösung mediert wird. Da der Zusammenhang zwischen TV-Gewaltkonsum und Aggression durch die Einführung der moral disengagement Variable nicht ganz verschwindet und signifikant bleibt, wird eine teilweise Mediation angenommen. Um zu untersuchen, ob die Verringerung des Regressionskoeffizienten zwischen TV Gewaltkonsum und Aggression durch moral disengagement signifikant ist, wurde in der Folge anhand des Sobel-Tests der z-Wert des Mediationseffekts berechnet. Folgende Grafik veranschaulicht die Einflüsse, welche anhand des Sobel-Tests untersucht werden:



Grafik 14: Darstellung der zu testenden Einflüsse

a bezeichnet den Regressionskoeffizienten der Regression von TV-Gewaltkonsum (unabhängige Variable, UV) auf moral disengagement (Mediatorvariable, MV). Mit  $s_a$  ist der Standardfehler gekennzeichnet. Entsprechend bezeichnet b den Regressionskoeffizienten der Regression von moral disengagement (MV) auf Aggression (AV) und  $s_b$  den entsprechenden Standardfehler. c' bezeichnet den Regressionskoeffizienten von TV-Gewaltkonsum auf Aggression.

Die Formel zur Berechnung des z-Werts für den Mediationseffekt wird anhand des Sobel Tests (<http://davidakenny.net/cm/mediate.htm#BK>) berechnet. Die Formel hierfür lautet:

$$z = a \cdot b / \sqrt{(b^2 \cdot s_a^2 + a^2 \cdot s_b^2)}$$

Unter Einsetzung der entsprechenden Werte ergibt sich folgende Gleichung:

$$z = 0.048 \cdot 0.541 / \sqrt{(0.541^2 \cdot 0.009^2 + 0.048^2 \cdot 0.022^2)}$$

$$z = 5.21$$

Der Mediationseffekt von moral disengagement auf den Einfluss von Mediengewaltkonsum auf Aggression beträgt demnach 5.21. Dieser Effekt ist auf dem 0.001 Niveau signifikant. (<http://www.people.ku.edu/~preacher/sobel/sobel.htm>) Dieser Mediationseffekt ist stärker als die Effekte, welche von Hyde et al. (2010) nachgewiesen wurden (siehe Kapitel 2.3.4). Zudem ist der Mediationseffekt von moral disengagement auf den Zusammenhang zwischen TV-Gewaltkonsum und Aggression auf einem höheren Niveau signifikant als die von Hyde et al. (2010) nachgewiesenen Effekte. Im Vergleich zu den von Richmond & Wilson (2008) festgestellten Mediationseffekten (vgl. Kapitel 5.4) ist festzustellen, dass die Ergebnisse von Richmond & Wilson mit den Ergebnissen der Vorliegenden Arbeit sehr genau übereinstimmen.

Aufgrund dieser Prüfung kann gesagt werden, dass der Zusammenhang zwischen TV-Gewaltkonsum und Aggression teilweise durch moral disengagement verursacht wird.

Die dieser Arbeit zugrunde liegende Frage nach dem Mediationseffekt von moral disengagement auf den Zusammenhang zwischen Mediengewaltkonsum und Aggression konnte hiermit beantwortet werden. Um die Art des Mediationseffekts noch etwas genauer zu untersuchen, wurden in der Folge zusätzliche Analysen durchgeführt. Das Hauptinteresse galt hierbei dem Effekt des Geschlechts. Da die häufigsten Gewaltakte von männlichen Protagonisten verübt werden (siehe Kapitel 4.4.1), wird erwartet, dass der Mediationseffekt bei Knaben stärker ausgeprägt ist als bei Mädchen.

Die Ergebnisse der einzelnen Regressionsanalysen für Knaben (blau) und Mädchen (rosa) sind in Tabelle 12 dargestellt. In dieser Tabelle ist ersichtlich, dass sämtliche Korrelationskoeffizienten bei den Knaben höher sind als bei den Mädchen.

| Variablen                   | B     | R <sup>2</sup> | Beta  | Signifikanz |
|-----------------------------|-------|----------------|-------|-------------|
| TVViolence (UV) → MD (MV)   | 0.046 | 0.024          | 0.151 | 0.01        |
| TVViolence (UV) → MD (MV)   | 0.024 | 0.008          | 0.090 | 0.05        |
| TVViolence (UV) → Aggr (AV) | 0.052 | 0.035          | 0.188 | 0.01        |
| TVViolence (UV) → Aggr (AV) | 0.027 | 0.013          | 0.116 | 0.01        |
| MD (MV) → Aggr (AV)         | 0.623 | 0.372          | 0.610 | 0.01        |
| MD (MV) → Aggr (AV)         | 0.408 | 0.227          | 0.477 | 0.01        |

Tabelle 12: Lineare Regression der einzelnen UV auf die AV und MV und AV nach Geschlecht

Um den Mediationseffekt nach Geschlecht zu untersuchen, wurden in der Folge separat nach Geschlecht multiple lineare Regressionsanalysen durchgeführt. Die Ergebnisse dieser Analysen sind in Tabelle 13 dargestellt, wobei die Ergebnisse der Knaben erneut blau und diejenigen der Mädchen rosa unterlegt sind.

| Variablen           | B     | R <sup>2</sup> | Beta  | Signifikanz |
|---------------------|-------|----------------|-------|-------------|
| MD (MV) → Aggr (AV) | 0.559 | 0.379          | 0.696 | 0.01        |
| MD (MV) → Aggr (AV) | 0.402 | 0.232          | 0.470 | 0.01        |
| TV (UV) → Aggr (AV) | 0.025 | 0.379          | 0.089 | 0.01        |
| TV (UV) → Aggr (AV) | 0.016 | 0.232          | 0.069 | 0.1         |

Tabelle 13: Lineare Regression der UV, AV und MV (Mediatorvariablen) nach Geschlecht

Unter Einführung der moral disengagement Variable verringerte sich der Zusammenhang zwischen TV Gewaltkonsum und Aggression bei den Knaben um 0.027 von 0.052 auf 0.025. Der Sobel-Test ergab, dass der Mediationseffekt bei den Knaben mit einem z-Wert von 3.76 sowohl höher, als auch mit 0.001 auf einem höheren Niveau signifikant ist als bei den Mädchen. Der Beta-Wert bei den Mädchen sank um 0.011 von 0.027 auf 0.016. Der Mediationseffekt von moral disengagement ist bei den Mädchen mit 2.15 (signifikant auf dem 0.05) deutlich geringer als bei den Knaben.

Die zusätzliche Untersuchung des Mediationseffekts nach Geschlecht ergab, dass die medierende Wirkung von moral disengagement auf den Zusammenhang zwischen TV Gewaltkonsum und Aggression bei Knaben deutlich stärker ist als bei Mädchen. Sowohl die höheren z-Werte als auch die stärkeren Korrelationen zwischen TV Gewaltkonsum und moral disengagement bei Knaben lassen vermuten, dass der postulierte Lerneffekt von moral disengagement Techniken durch männliche Protagonisten existiert. Die Ergebnisse legen die Vermutung nahe, dass sich Knaben stärker mit den Gewalt rechtfertigenden Protagonisten identifizieren können, was den Lerneffekt von moral disengagement Techniken vergrößert.

### **7.3. Zusammenfassung der Ergebnisse**

In der Folge werden die Hypothesen, welche in Kapitel 6.2 hergeleitet wurden, anhand der Ergebnisse der durchgeführten Analysen besprochen.

#### **1. Hoher Mediengewaltkonsum erhöht aggressives Verhalten.**

Die erste Hypothese ist unter Einbezug der Kontrollvariablen für TV Gewaltkonsum, jedoch nicht für Game Gewaltkonsum gültig. Die Korrelation zwischen TV Gewaltkonsum in der dritten Erhebungswelle und Aggression in der vierten Erhebungswelle beträgt unter Kontrolle von Drittvariablen 0.093 und ist auf dem 0.1 Niveau signifikant. Mit einer Varianzaufklärung von knapp 4% ist der Erklärungsgehalt von Aggression durch TV Gewaltkonsum sehr gering. Dieser geringe Anteil ist damit zu begründen, dass die Wirkung von Mediengewaltkonsum von mehreren weiteren persönlichen Faktoren abhängig ist und für die Entstehung



von Aggression zahlreiche weitere Faktoren verantwortlich sind. (vgl Kunczik & Zipfel 2006).

## **2.: Hoher Mediengewaltkonsum erhöht moral disengagement**

Der Zusammenhang zwischen Mediengewaltkonsum und moral disengagement ist ebenfalls nur für TV Gewaltkonsum und nicht für Game Gewaltkonsum gültig. Der Korrelationskoeffizient zwischen TV Gewaltkonsum in der dritten Erhebungswelle und moral disengagement in der vierten Erhebungswelle beträgt unter Kontrolle von Drittvariablen 0.057 und ist sehr gering. Obwohl anhand der Regressionsanalyse keine eindeutigen Schlüsse auf die Kausalität eines Zusammenhangs gezogen werden können, ist die Annahme dieser Wirkungsrichtung sowohl anhand der theoretischen Herleitung als auch aufgrund der Tatsache, dass die Medienkonsumvariablen ein Jahr vor den moral disengagement Variablen erhoben wurden, haltbar. Der Erklärungsgehalt von moral disengagement durch Mediengewaltkonsum beträgt knapp 4% und ist ebenfalls sehr gering. Dieser geringe Anteil ist damit zu begründen, dass nicht nur Medien, sondern auch Eltern, Peers und Geschwister von Kindern und Jugendlichen als Lernmodelle herangezogen werden (vgl. Bandura 1979). Auch Huesmann (2010: 179) weist darauf hin, dass Massenmedien als zusätzliche Sozialisationsfaktoren neben Familien und Peers agieren:

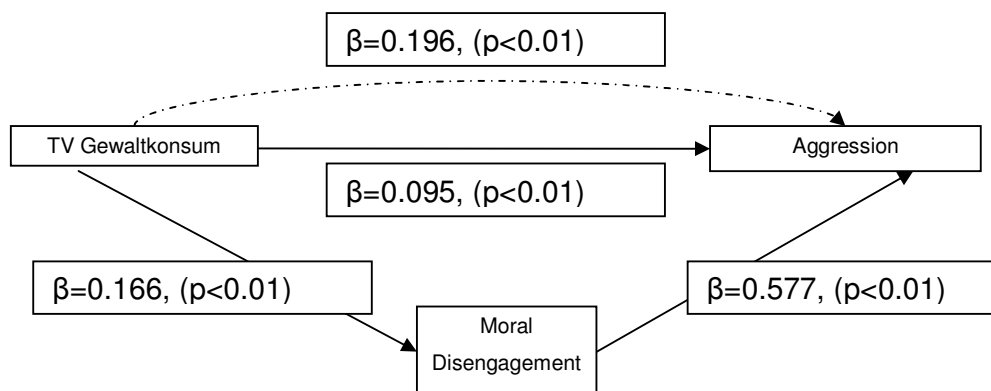
*“The emergence of the mass visual media as a fundamental element of most children’s socialization experiences has been one of the most dramatic changes in child rearing that has occurred in the past 100 years. Children no longer “see” only those in their own family, neighborhood, community, and culture. They are exposed at a very young age to the looks, behaviors, and beliefs of a wide variety of others behaving in a wide variety of manners. Inevitably, these mass media exposures contribute to a child’s socialization (...), just as exposures to family, peers, and community contribute.”*

### 3.: Moral Disengagement erhöht aggressives Verhalten.

Der Korrelationskoeffizient zwischen moral disengagement und Aggression beträgt 0.405. Diese Korrelation ist auch nach der Kontrolle von Drittvariablen hoch signifikant ( $p < 0.01$ ). Die Varianzaufklärung beträgt 35% und ist daher deutlich höher als diejenige von Mediengewaltkonsum. Dieser Befund bestätigt die Ergebnisse von vorgängigen Studien, welche den Effekt von moral disengagement auf Aggression mehrfach nachweisen konnten (vgl. Kapitel 2.3).

### 5.: Der Zusammenhang aus 1. schwindet, wenn nach moral disengagement kontrolliert wird.

Durch die Einführung der MD Variable in das Regressionsmodell schwand die Korrelation zwischen TV Gewaltkonsum und Aggression von 0.196 auf 0.095. Der Mediationseffekt von moral disengagement auf die Korrelation beträgt 5.21 und ist hoch signifikant. Die Ergebnisse der Mediationsanalyse sind in Grafik 15 überschaubar dargestellt.



Grafik 15: Ergebnisse der Mediationsanalyse

In dieser Grafik ist ersichtlich, dass der Zusammenhang zwischen Mediengewaltkonsum und Aggression durch die Einführung von moral disengagement in das Modell verringert wird. Da der direkte Zusammenhang zwischen TV-Gewaltkonsum und Aggression jedoch auch nach Einführung der moral disengagement Variable signifikant blieb, wird dieser Zusammenhang nur teilweise durch moral disengagement mediert. Bei Knaben ist der Mediationseffekt stärker ausgeprägt als bei Mädchen. Die fünfte Hypothese kann somit teilweise bestätigt werden.

## 8. Diskussion und Schlusswort

Ziel der vorliegenden Arbeit war es, sowohl die Entstehung von moral disengagement zu untersuchen als auch die medierende Wirkung von moral disengagement in Bezug auf den Zusammenhang zwischen Mediengewaltkonsum und antisoziale Verhaltensweisen aufzuzeigen.

Aufgrund der Darstellung der unterschiedlichen Medienwirkungstheorien wurde die Skript-Theorie als wirkungsvollste Theorie angesehen, um den Erwerb von moral disengagement Techniken durch Mediengewaltkonsum zu erklären. Das Wirkungsmodell von Richmond & Wilson (2008) ermöglicht sowohl die Untersuchung des Erlernens von moral disengagement Techniken durch Mediengewaltkonsum als auch des Mediationseffekts, welchen moral disengagement auf den Zusammenhang zwischen Mediengewaltkonsum und antisoziale Verhaltensweisen hat. Obwohl die Ergebnisse der Regressionsanalysen hoch signifikant waren, sind die Effekte der vorliegenden Arbeit in Bezug auf den Lerneffekt von moral disengagement Techniken durch Mediengewaltkonsum sehr klein. So erhöht TV Gewaltkonsum zwar das Erlernen und die Verwendung von moral disengagement Techniken, die kleinen Regressionskoeffizienten (0.057) als auch der geringe Anteil an der Gesamtvarianz, der durch Mediengewaltkonsum erklärt wird (3%), lassen jedoch darauf schliessen, dass viele weitere Faktoren die Entstehung von moral disengagement Techniken beeinflussen.

In Bezug auf die medierende Wirkung von moral disengagement auf den Zusammenhang zwischen TV Gewaltkonsum und Aggression konnte gezeigt werden, dass ein hoch signifikanter partieller Mediationeffekt vorliegt. So lassen die Ergebnisse der Mediationsanalyse darauf schliessen, dass der Anstieg von Aggression durch Mediengewaltkonsum teilweise anhand internalisierter, als Skript gespeicherter, moral disengagement Techniken zustande kommt. Der Mediationseffekt von moral disengagement auf Aggression ist bei Knaben stärker ausgeprägt als bei Mädchen, was sich auf die vermehrte Darstellung männlicher Protagonisten zurückführen lässt, welche am TV Gewalt anwenden. Um die Kausalitätsfrage betreffend die hohe Korrelation zwischen Aggression und moral disengagement zu beantworten, bedarf es weiterer Analysen, in welchen anhand von Zeitreihendaten die Wirkungsrichtung dieses Zusammenhangs bestimmt werden

kann. Ebenfalls gilt es die Frage zu beantworten, ob der Zusammenhang zwischen Mediengewaltkonsum und moral disengagement über die Zeit hinweg zunimmt, was die Annahmen der Skript Theorie festigen würde, da dadurch ein Lerneffekt eindeutiger postuliert werden könnte. Um den Einfluss von Mediengewaltkonsum auf moral disengagement genauer untersuchen zu können, wären sowohl die Betrachtung der persönlichen Wahrnehmung und Interpretation von Mediengewalt, als auch die Untersuchung der Rechtfertigung der konsumierten Gewaltszenen sinnvoll, da diese im Rahmen der Skript Theorie eine wichtige Rolle spielen und genauere Hinweise darauf geben könnten, inwiefern sich die Beobachtung von Gewaltrechtfertigung auf die Speicherung von moral disengagement Techniken auswirkt.

## 9. Literaturverzeichnis

- Agnew**, R. (1994): The Techniques of Neutralization and Violence. In: Criminology, Vol. 32, Nr. 4, 555-580.
- Anderson**, C.A.; Berkowitz, L.; Donnerstein, E. Huesmann L.R.; Johnson, J.D.; Linz, D.; Malamuth, N.M.; Wartella, E. (2003): The influence of media violence on youth. Psychological science in the public interest, 4, 3, 81-110.
- Anderson**, C.A.; Carnagey, N.L.; Flanagan, M.; Benjamin, A.J.; Eubanks, J.; Valentine, J.C. (2004): Violent video games: specific effects of violent content on aggressive thoughts and behaviour. Advances in experimental social psychology, 36, 199-247.
- Anderson**, C.A.; Shibuya, A.; Ihori, N.; Swing, E.L.; Bushman, B.J.; Sakamoto, A.; Rothstein, H.R.; Saleem, M. (2010): Violent video game effects on aggression, empathy and prosocial behaviour in eastern and western countries: a meta-analytic review. Psychological bulletin, 136, 2, 151-173.
- Bandura**, A. (1965). Influence of models reinforcement contingencies on the acquisition of imitative response. Journal of Personality and Social Psychology, 1, 589-595.
- Bandura**, A. (1979). Sozial-kognitive Lerntheorie. Rolf Verres, Heidelberg.
- Bandura**, A.; Barbaranelli, C.; Caprara, G. V.; Pastorelli, C. (1996): Mechanisms of Moral Disengagement in the Exercise of Moral Agency. In: Journal of Personality and Social Psychology, 71, No. 2, 364-374.
- Bandura**, A. (2001). Social cognitive theory of mass communication. Mediapsychology, 3, 265-299.
- Barriga**, A.Q.; Gibbs, J. C. (1996): Measuring Cognitive Distortion in Antisocial Youth: Development and Preliminary Validation of the "How I Think" Questionnaire. In: Aggressive Behavior, 22, 333-343.
- Barriga**, A.Q.; Landau, J. R.; Stinson, B. L.; Liao, A. K.; Gibbs, J. C. (2000): Cognitive Distortion and Problem Behaviors in Adolescents. In: Criminal Justice and Behavior, 27, 36-56.
- Barriga**, A.Q.; Morrison, E. M.; Liao, A. K.; Gibbs, J. C. (2001): Moral Cognition: Explaining the Gender Difference in Antisocial Behavior. In: Merrill-Palmer Quarterly, 47, 532-562.

- Baron**, R. M., & Kenny, D. A. (1986). The moderator-mediator variable distinction in social psychological research: Conceptual, strategic, and statistical considerations. *Journal of Personality and Social Psychology*, 51, 1173-1182.
- Berkowitz**, L.; Powers, P.C. (1979): Effects of timing and justification of witnessed aggression on the observers' punitiveness. *Journal of research in personality*, 13, 71-80.
- Bortz, J. (2005): Statistik für Human- und Sozialwissenschaftler, Springer Medizin Verlag, Heidelberg.
- Boxer**, P.; Huesmann, L.R.; Bushman, B.J.; O'Brien, M.; Mocer, D. (2009): The role of violent media preference in cumulative developmental risk for violence and general aggression. *Journal of youth adolescence*, 38, 417-428.
- Bushman**, B.J.; Rothstein, H.R.; Anderson, C.A. (2010) Much Ado About Something: Violent Video Game Effects and a School of Red Herring: Reply to Ferguson and Kilburn (2010). *Psychological Bulletin*, 136, 2, 182–187
- Eisner**, M. (2002): Langfristige Gewaltentwicklung: Empirische Befunde und theoretische Erklärungsansätze. In: Wilhelm Heitmeyer und John Hagan (Hrsg.), *Internationales Handbuch der Gewaltforschung*. Opladen: Westdeutscher Verlag. S. 58-80.
- Eron**, L.D.; Huesmann, L.R.; Lefkowitz, M.M.; Walder, L.O. (1972). Does television violence cause aggression? *American psychologist*, 27, 253-263.
- Ferguson**, C.J.; Kilburn, J. (2010). Much Ado About Nothing: The Misestimation and Overinterpretation of Violent Video Game Effects in Eastern and Western Nations: Comment on Anderson et al. (2010). *Psychological Bulletin*, 136, 2, 174–178
- Fujihara**, T.; Kohyama, T.; Andreu, J.M.; Ramirez, J.M. (1999). Justification of Interpersonal Aggression in Japanese, American, and Spanish Students. In: *Aggressive Behavior*, 25, 185-195.
- Ganzeboom**, H.B.G. De Graaf, P.M. & Treiman, D.J. (1992): *A Standard International Socio-Economic Index of Occupational Status*. *Social Science Research*, 21 (1), 1-56.
- Geen**, R.G.; Thomas, S.L. (1986) The immediate effects of media violence on behaviour. *Journal of social issues*, 42, 3, 7-27.
- Gleich**, U. (2004). Medien und Gewalt. In: Mangold, R.; Vorderer, P.; Bente, G. (2004). *Lehrbuch der Medienpsychologie*, Göttingen, Bern, Toronto, Seattle.

- Hadler, M.** (2005): Quantitative Datenanalyse für Sozialwissenschaftler. LIT Verlag GmbH, Wien.
- Huesmann, L.R.** (2003). Longitudinal relations between children's exposure to TV violence and their aggressive and violent behavior in young adulthood: 1977-1992. *Developmental psychology*, 39, 2, 201-221.
- Huesmann, L.R.** (2007). The impact of electronic media violence: scientific theory and research. *Journal of adolescent health*, 41, 6-13.
- Huesmann, L.R.** (2010) Nailing the Coffin Shut on Doubts That Violent Video Games Stimulate Aggression: Comment on Anderson et al. (2010). *Psychological Bulletin*, 136, 2, 179-181.
- Hyde, L.W.; Shaw, D.S.; Moilanen, K.L.** (2010). Developmental Precursors of Moral Disengagement and the Role of Moral Disengagement in the Development of Antisocial Behavior. *Journal of Abnormal Child Psychology*, 38, 197-209.
- Kenny, D.A.:** <http://davidakenny.net/cm/mediate.htm#BK> (08.06.2010).
- Kunczik, M.; Zipfel, A.** (2006). Gewalt und Medien – Ein Studienhandbuch. Böhlau Verlag GmbH & Cie, Köln.
- Kutterhoff, A.; Behrens, P.; König, T.; Schmid, T.** (2008). JIM-Studie 2008 Jugend, Information, (Multi-) Media. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (LFK, LMK) [http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf08/JIM-Studie\\_2008.pdf](http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf08/JIM-Studie_2008.pdf) (02.12.2009)
- Liau, A.K.; Barriga, A.Q.; Gibbs, J.C.** (1998): Relations Between Self-Serving Cognitive Distortions and Overt vs. Covert Antisocial Behavior in Adolescents. In: *Aggressive Behavior*, 24, 335-346.
- MacKinnon, D. P., Warsi, G., & Dwyer, J. H.** (1995). A simulation study of mediated effect measures. *Multivariate Behavioral Research*, 30(1), 41-62.
- Menard, S.; Huizinga, D.** (1994): Changes in Conventional Attitudes and Delinquent Behavior in Adolescence. In: *Youth & Society*, Vol. 26 No 1. 23-53.
- Meyer, T.P.** (1972): Effects of viewing justified and unjustified real film violence on aggressive behaviour. *Journal of personality and social psychology*, 23, 1, 21-29.
- Müller, F.; Naeff, M.** (2009): Entwicklung und Testung einer neuen Skala zu moralischer Loslösung in Anlehnung an Banduras moral disengagement scale. Studentisches Forschungsprojekt, Universität Zürich.
- Motion Picture Association of America.** What do the ratings mean? [http://www.mpa.org/flmrat\\_ratings.asp](http://www.mpa.org/flmrat_ratings.asp) (25.11.2009).

- National Television Violence Study** (1998) Vol. 3, Thousand Oaks, CA.
- Paciello**, M.; Fida, R.; Tramontano C.; Lupinetti, C.; Vittorio, C.G.; (2008): Stability and Change of Moral Disengagement and Its Impact on Aggression and Violence in Late Adolescence. *Child Development*, 1288-1309
- Paik**, H.; Comstock, G. (1994): The effects of television violence on antisocial behaviour: a meta-analysis. *Communication research*, 21, 4, 516-546.
- Pelton**, J.; Gound, M.; Forehand, R.; Brody, G. (2004): The Moral Disengagement Scale: Extension with an American Minority Sample. In: *Journal of Psychopathology and Behavioral Assessment*, 26, No. 1, 2004, 31-39.
- Peña**, M.E.; Andreu, J.M.; Graña, J.L.; Pahlavan, F.; Ramirez, J.M. (2008): Moderate and Severe Aggression Justification in Instrumental and Reactive Contexts. In: *Social Behavior and Personality*, 36, 229-238.
- Ramirez**, J.M. (1991): Similarities in Attitudes Toward Interpersonal Aggression in Finland, Poland, and Spain. In: *Journal of Social Psychology*, 131, 737-739.
- Richmond**, J.; Wilson, J.C. (2008): Are Graphic Media Violence, Aggression and Moral Disengagement Related? *Psychiatry, Psychology and Law*, 15, 2, 350-357
- Schendera**, C. (2008): Regressionsanalyse mit SPSS. Oldenbourg Wissenschaftsverlag GmbH, München.
- SRG SSR idée Suisse** (2004). Die Mediennutzung von Kindern in der Schweiz – gemessen und erfragt.  
[http://www.publiswiss.ch/media/pdf/research/zielgruppen/de/14228-Die\\_Mediennutzung\\_von\\_Kindern\\_-\\_SRG\\_Studie\\_2004.pdf](http://www.publiswiss.ch/media/pdf/research/zielgruppen/de/14228-Die_Mediennutzung_von_Kindern_-_SRG_Studie_2004.pdf) (02.12.2009).
- Süss**, D.; Waller, G.; Häberli, R.; Luchsinger, S.; Sieber, V.; Suppiger, I.; Willemse, I. (2008). Der Zugang Jugendlicher zur Filmkultur – Schweizer Jugendliche im Umgang mit Medien, mit einem besonderen Fokus auf Film und Kino. Bericht zur Projektphase 2007 / 08 im Auftrag des Verbands Filmregie und Drehbuch Schweiz (ARF/FDS)  
[http://www.realisateurs.ch/de/system/files/ARF\\_ZugangJugendFilmkultur\\_Schlussbericht\\_20080714.pdf](http://www.realisateurs.ch/de/system/files/ARF_ZugangJugendFilmkultur_Schlussbericht_20080714.pdf) (01.12.2009).
- Sykes**, M.G.; Matza, D. (1957): Techniques of Neutralization: A Theory of Delinquency. In: *American Journal of Sociology*, 22, 664-670.
- Urban**, D.; Mayerl, J. (2008): Regressionsanalyse. Theorie, Technik und Anwendung. 3. überarb. und erw. Aufl. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.



**Villani, S.** (2001): Impact of media on children and adolescents: a 10-year review of the research. *Journal of American academy of child and adolescent psychiatry*, 40, 4, 392-401.

**Worth, K.; Gibson Chambers, J.; Nassau, D.; Rakhra, B.; Sargent, J.** (2008): Exposure of US adolescents to extremely violent movies. *Pediatrics*, 122, 306-312.

[www.kijkwijzer.nl](http://www.kijkwijzer.nl) (03.05.2010)

[www.pegi.info](http://www.pegi.info) (03.05.2010)

[www.people.ku.edu/~preacher/sobel/sobel.htm](http://www.people.ku.edu/~preacher/sobel/sobel.htm) (08.06.2010)